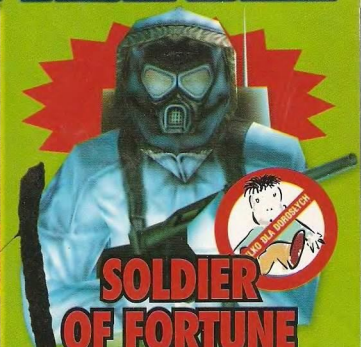
cena: 5,90 zł
6/00 (90)
INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773

HYDE PARK - MIEJ WŁASNE ZDANIE

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

KRADZIONE ~~NIE~~ TUCZY?

THIEF II



SOLDIER OF FORTUNE

TYLKO DLA DOROSŁYCH

FREESPACE 2

KOSMICZNA WOJNA WCIĄŻ TRWA

MAJESTY

STRATEGIA RPG?

PIERWSZE SPOJRZENIE

DIABLO 2

WERSJA BETA

RED ALERT 2

NAJNOWSZE INFORMACJE

ISSN 1230-8773
9 771230 877007 06

REKLAMA
TOP GAMES - superGRY w superCENIE

Największy RTS wszechczasów

Synteza najlepszych gier strategicznych

DWIE PŁYTY CD-ROM

THEOCRACY

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!

Łączy w sobie najlepsze elementy takich gier jak Civilization™ i Total Annihilation™

- Kilka klas wyrobników pozyskujących 7 rodzajów zasobów.
- W Imperium możesz posiadać do 50 000 jednostek.
- Możliwość tworzenia własnych formacji składających się z różnych typów wojsk.
- Kapłani władający ponad 30 zaklęciami.
- Rozbudowane opcje handlu między prowincjami.

89 zł

- Dowodzący formacjami bohaterowie istotnie poprawiają skuteczność wojsk.
- Magiczne przedmioty wpływają na cechy bohaterów i dowódców.
- Zróżnicowany teren działań (las, bagna itd.) wpływa na zachowanie jednostek.
- Opcje dyplomacji umożliwiają zakładanie sojuszy z sąsiadami lub ich zniewalanie.

Zmień historię i powstrzymaj pochód hiszpańskich konkwistadorów

Linux OS Supported

Windows CD-ROM PC

LEM LICOMP•EMPIK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPIK Multimedia Sp. z o.o., 02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c,
tel./fax (0-22) 642 99 21, (0-22) 642 81 65 www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

Ubi Soft

Philos Laboratories

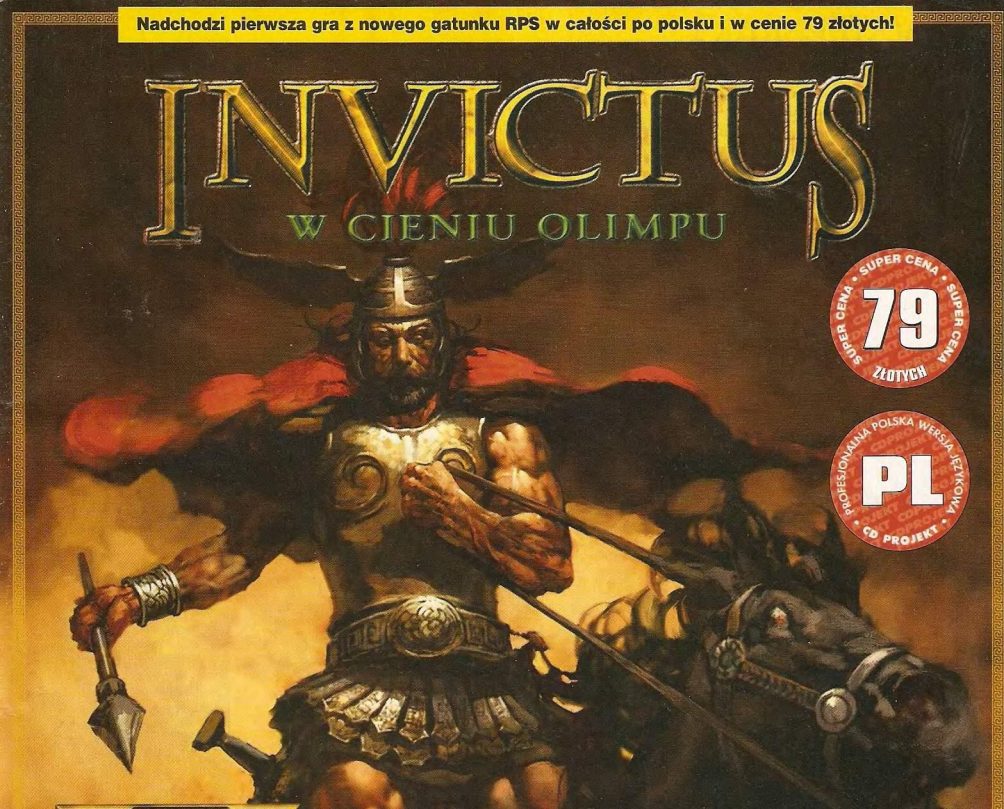
TM PHILOS LABS. Wyłączna licencja – Ubi Soft Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm. Stosowanie ich w jakiejkolwiek postaci, bez specjalnych zezwoleń, jest prawnie zabronione.

Nadchodzi pierwsza gra z nowego gatunku RPS w całości po polsku i w cenie 79 złotych!

INVICTUS
W CIENIU OLIMPU

SUPER CENA • SUPER CENA • SUPER CENA
79 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT



Pokonaj przerażające bestie i potwory w niesamowitych bitwach w świecie greckiej mitologii!

Zakończyła się Wojna Trojańska, Powróciłeś do domu. W tym czasie na Olimpie wrze - Atena wychwala pod niebiosa czyny, których dokonał Odyseusz w czasie wojny oraz w trakcie podróży do domu. Posejdon wzburzony jej opowieściami twierdzi, że tylko lut szczęścia sprawił, iż Odyseuszowi udało się powrócić bezpiecznie do domu. Atena przekonuje, że bez trudu może uczynić herosa z każdego śmiertelnika. Posejdon podejmuje wyzwanie. Nie namyślając się długo, Atena wybiera śmiałka, który udowodni prawdziwość jej słów. Oczywiście zostajesz nim Ty! Twoje zadanie jest proste - musisz zebrać drużynę złożoną z legendarnych herosów – m.in. Herkulesa, Elektry, Achillesa – i stoczyć krwawe bitwy z najbardziej przerażającymi, mitologicznymi bestiami. udowodnij, że nie tylko bogowie z Olimpu mogą być bohaterami śmiertelników...

Invictus: W Cieniu Olimpu to:

- Role-Playing Strategy (RPS) - rewelacyjne połączenie strategii w czasie rzeczywistym oraz RPG, stworzone przez zespół odpowiedzialny za powstanie Castles oraz Fallout.
- Porywające potyczki mitologicznych bóstw z najbardziej przerażającymi bestiami.
- 44 całkowicie odmienne mapy z różnymi zadaniami do wykonania.
- Oryginalny system „Boskich Punktów", dzięki któremu Twoi bohaterowie nie są „mięsem armatnim", a stale rozwijającymi się wojownikami .
- Intuicyjny interfejs sterowania drużyną, która może być złożona z 23 typów różnorodnych jednostek.
- 10 legendarnych herosów do wyboru, każdy z niepowtarzalnymi cechami podstawowymi oraz unikalnymi czarami.
- Niewiarygodna, bogata w detale sceneria - od postrzępionych gór i mglistych mokradeł do pól płynnej lawy.
- W pełni konfigurowalna kamera (możliwość obracania, przekręcania i przybliżania w dowolnym stopniu), dzięki której z łatwością dostosujesz środowisko do Twojego stylu gry.
- Możliwość modyfikacji i tworzenia własnych formacji bojowych (klin, kwadrat, linia itp.), ułatwiająca efektowne ataki oraz efektywną obronę.
- Rozbudowany tryb multi-player obsługujący wszystkie niezbędne protokoły sieciowe.
- Profesjonalnie opracowana polska wersja językowa i rewelacyjna cena - 79 złotych za grę na 2 płytach CD!

Czy odważysz się powtórzyć wyczyny Odyseusza i udowodnić Atenie, że jesteś godny jej zaufania?

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt; tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat; (0-22) 519 69 65; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 12; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 18; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Perecа 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Interplay
PC CD-ROM
QUICKSILVER

Invictus: W cieniu Olimpu ©1999 Interplay Productions. Invictus, 14 Degrees East, logo 14 Degrees East, Interplay i logo Interplay logo są znakami handlowymi Interplay Productions.
Quicksilver i logo Quicksilver są znakami handlowymi Quicksilver Software Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

CZEŚĆ

Stało się. Bodajże dwa razy na naszych łamach krytykowaliśmy pomysł wprowadzenia ustawy o ochronie języka polskiego, zwłaszcza w aspekcie polonizacji terminów z naszej branży, a tu proszę – rzeczona ustawa właśnie stała się ciałem. Jak dla mnie, jest to po prostu skandal.

Jak wiecie, rzadko zajmuję się na tych łamach polityką (szczerze mówiąc, nie przypominam sobie, żebym to w ogóle robił), ale tym razem sytuacja jest wyjątkowa. Zdaję sobie bowiem sprawę z tego, że konsekwencje tego „nowatorskiego pomysłu" mogą być zaiste znaczące. Skoro tłumaczy się na język polski tytuły książek i filmów, ani chybi prawo to obowiązywać będzie także gry komputerowe (co to oznacza, nie muszę chyba tłumaczyć). Nie wątpię także, iż co bardziej zapaleni pseudofachowcy, chcący zrobić karierę, i politycy, chcący zyskać na popularności, wezmą się za spolszczenie totalne naszej branży, zaczynając od prostego przełożenia na język Lachów terminów komputerowych, a kończąc być może na sugestii, aby czasopisma nowomowę tę propagowały. Nie łudzę się przy tym ani trochę, że zostanie to zrobione fachowo i że nie będzie przy tym żadnego zamieszania. Skoro nawet cztery wielkie reformy miały problemy z realizacją, cóż dopiero „lokalizacja" naszej branży, bez tych wszystkich nakładów i bez takiego zaplecza.

Oczywiście, w tej chwili zastrzega się, iż ustawa nie dotyczy nazw własnych, a więc nazw firm, produktów i czasopism, ale kto – pytam się – jest w stanie w tym kraju zagwarantować, że za pół roku określenie „nazwa własna" nie zmieni swojej definicji? Że nie będzie się ingerować w słownictwo używane w tekstach, potem w nazwy działów czasopism, a na końcu w ich tytuły (my akurat mamy szczęście, ale inni są w gorszej sytuacji – a przekład tytułu byłby dla nich nie tyle uciążliwy, co absurdalny). Narzędzie nacisku w postaci kar finansowych istnieje, więc wszystko jest możliwe.

Ale nie to mnie martwi. Gorsze jest to, że znów znaleziono temat zastępczy, pozwalający odsunąć te ważniejsze kwestie na plan dalszy. Wszak kraj przeżywa kryzys społeczno-gospodarczy, a tymczasem panowie politycy zabawiają się cudzym kosztem, po raz kolejny dyktując narodowi, co mu wolno, a czego nie. Pal licho, demokracja; na stos z wolnością słowa – ma być tak, jak Wam każemy. Koniec, kropka. Nie podoba nam się „enter", ma być „wykonaj". Niestosowne jest słowo „komputer", ma być „liczydlak". „Dżojstik" to obraza majestatu, ma być „ruszajpałka". A jak nie, to będzie mandacik. Taki specjalny, za 100.000 wolnych złotych polskich. Nawiasem mówiąc, jak nie wiadomo, o co chodzi, to chodzi o pieniądze, a że wysokość kary została ustalona, zaś zasady jej przyznawania pozostały niejasne, nietrudno się domyśleć, że znaleziono kolejny wspaniały pomysł na łatanie dziur w budżecie. Jak tylko na horyzoncie pojawi się deficyt, wybierze się losowo kilku delikwentów i zaostrzając reguły, oskarży o łamanie ustawy. Reszta jest milczeniem. A właściwie szelestem liczonych papierków.

Na szczęście, w ustroju, w którym obecnie żyjemy, wiele rzeczy reguluje się samoczynnie i poza kontrolą. Tego właśnie politycy, osoby bądź co bądź z generacji wychowanej na komunistycznych obyczajach, nie rozumieją. Na każdy sposób jest antysposób, zaś na każdą cenzurę – drugi obieg. Możliwości jest przy tym po wielokroć więcej, niż to bywało za Gierka czy Gomułki, choćby tylko za sprawą internetu. Co więcej, może się okazać, że takie utrudnienie podziała na korzyść i skonsoliduje środowisko komputerowców. Czego sobie i Wam serdecznie życzę. Politykom zresztą też.

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

ROK 8, NR 6/00 (90)

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:
Piotr Orcholski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Krzysztof Wirszyłło

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska
Piotr Rogalski

KOREKTA:
Piotr Walkowiak

SEKRETARIAT:
Agnieszka Jasiulewicz

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski
Piotr Gontarek
Adam Gregrowicz
Sebastian Kłomski
Mariusz Kończak
Arkadiusz Matczyński
Michał Nowakowski
Tomasz Strzelczyk
Karol Szmyt
Michał Śledziński
Robert Wiśniewski
Maciej Jasiński

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel./fax (0-52) 345-54-33

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
Egmont Polska sp. z o.o.

KONTO:
BPH w Krakowie, XVI O/W-wa
10601028-1368-27000-420101

KOLPORTAŻ:
Monika Pąśko

DZIAŁ REKLAMY:
Małgorzata Hawrylewicz-Pieńkowska
+52 345-54-40
Katarzyna Krzywińska
+22 625-50-05

TŁOCZENIE PŁYTY CD:
TAKT s.c.

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1
Bydgoszcz

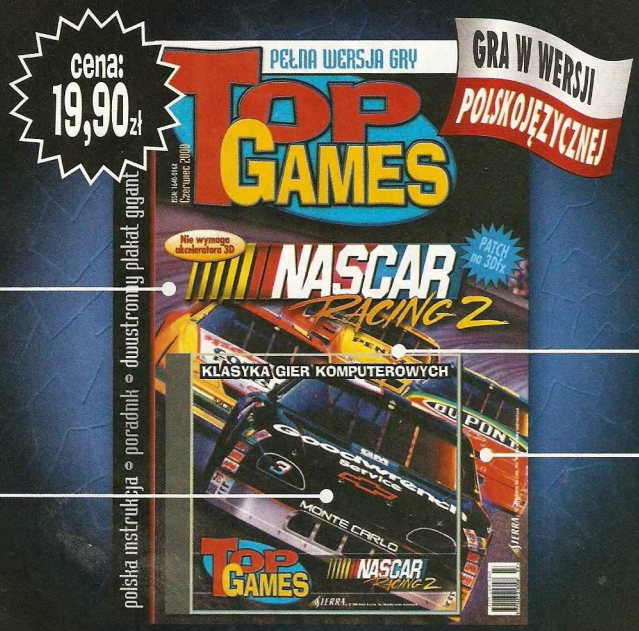
Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

pełna wersja gry po polsku

Poradnik: Jak wygrać wyścig

Dwustronny plakat gigant



Polska instrukcja do gry

Reguły wyścigów NASCAR

TOP GAMES tego NUMERU nie możesz przegapić!

SPIS TREŚCI

Thief 2

Kolejna część niezwykłej gry, w której gracz wciela się w... złodzieja. Dodajmy: nie gorsza od poprzedniczki. ŚGK POLECA.

Soldier of Fortune

Strzelanka FPP z ogromnym ładunkiem przemocy, ale doskonale wymyślona i jeszcze lepiej wykonana. ŚGK POLECA.

Freespace 2

Następne słowo firmy Volition w temacie kosmicznych symulacji. Tym razem – powiedziane także po polsku. ŚGK POLECA.

Majesty

Połączenie RTS-a z grami w rodzaju „Sim City". Oryginalny eksperyment, który na dodatek się udał.

Muzyczne rytmy...

Gry komputerowe i przemysł fonograficzny. Dziwne zestawienie? A jednak – jak najbardziej uzasadnione.

ZAPOWIEDZI

Battle Isle 4 11
C&C: Red Alert 2 10
Diablo 2 16

Ground Control 15
Homeworld: Cataclysm 12
Sacrifice 13
Warlords: Battlecry 14

RECENZJE

Devil Inside 50
F/A-18 Simulator 42
Flying Heroes 44
Freespace 2 36
Invictus
– In the Shadow of Olympus ..48
Majesty:
The Fantasy Kingdom Sim 52
Martian Gothic: Unification 34
Rising Sun 40
Soldier of Fortune 30
Thief 2: The Metal Age 24
Tridonis 51
UEFA Champions League
– season 1999/2000 46
Wznowienia:
Conflict: Freespace
– The Great War 59
Dune 2000 60
Hind 60
Ignition 61
The 5th Element 61
Total Annihilation 59

Cona CD

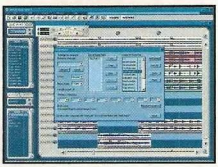
Na „Daikatanę" już od paru lat czeka cały świat. Poprzednie demo (ŚGK CD 5/99) pokazywało już wstępnie możliwości gry, ale dopiero teraz da się naprawdę pograć. Czy warto było tyle czekać? Osądź sam. Nie zapomnij także rzucić okiem na krwawą strzelaninę w konwencji telewizyjnego show – „Devil Inside" oraz naprawdę rozbudowaną przygodówkę – „The Time Machine".

RADY i PORADY

Faust 72
Final Fantasy 8 62
Force Commander 68
Skrzynka kontaktowa 81
S.O.S. 80
Tiberian Sun – Firestorm 76
Triki 83
Z prywatnych zbiorów 82

SPRZĘT i MULTIMEDIA

Dżojstiki z Multistyku – test ..86
MMM – Generation 5 88



Wieści 85
Web news 84

TRYBUNA

Bez prądu 104
Donosy 95
Film 100
Frakcja 3D 97
Hitoteka 8
Hyde Park 92
Kantyna 98
Książki 106
Listy 6
Między nami, graczami 95
Muzyczne rytmy
gier komputerowych 89
Świat według ManJAka 94
Roz(g)rywka 108
Rozwiązanie konkursów 110
Tawerna 99

DEMA GIER

Daikatana

NASCAR Legends

The Time Machine

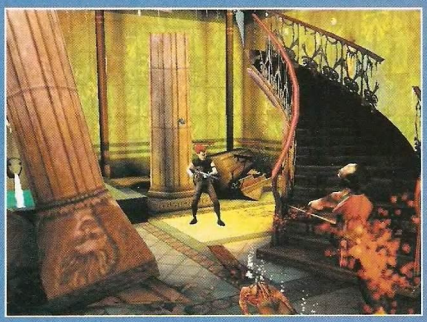
Dogs of War

Slam Tilt Resurrection: Demon

GunShip!

Slam Tilt Resurrection: Pirate

Devil Inside



Uwaga: spis dotyczy płyty CD dołączanej do wersji ŚGK CD.

Oficjalny
Bonus Pack do Unreal Tournament

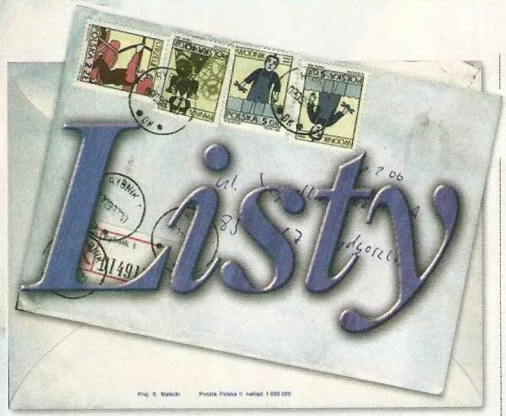
Dodatki (patche):
Age of Wonders
Demise
Final Fantasy 8
Flanker 2.0
Homeworld
Imperium Galactica 2
Messiah
Mig Alley
Mind Rover
Nox
Rally Championship 2000
Revenant
Rollcage Stage 2
Swedish Touring Car Championship
The Settlers 3
Thief 2

Tapety:
Chasm

Najnowsze sterowniki do:
Voodoo 3 2000/3000
RIVA 128/128ZX

Użytki:
Winamp 2.62
Desktop Architect
WinZIP 8.0
WinZIP 7.0

Triki do kilkuset gier na PC
Ogłoszenia (darmowe)



Wspólnie z bratem zbieraliśmy pieniądze na komputer, a rodzice dokładali nam ile tylko mogli. Po dość długim czasie uzbieraliśmy gotówkę na wymarzony sprzęt i pojechaliśmy do jednego z supermarketów. Gdy wróciliśmy do domu, okazało się, że komputer nie działa. Zadzwoniliśmy wówczas do supermarketu i poprosiliśmy, żeby zobaczyć co się stało. Odmówili przyjazdu, twierdząc, że towar jest za lekki, więc wsiedliśmy w autobus i pojechaliśmy do nich po raz drugi. Na miejscu powiedzieli nam, że nie wiedzą, dlaczego komputer nie działa i kazali zawieźć go do serwisu oddalonego o 50 km. Mieszkamy na wsi, nie posiadamy samochodu i w tej sytuacji musieliśmy poprosić o pomoc sąsiada. W serwisie dowiedzieliśmy się, że komputer będzie naprawiony w ciągu dwóch tygodni. Niestety, tak się nie stało. Czekaliśmy cały miesiąc. Na razie komputer jeszcze jakoś działa, ale...

Mariusz z gdańskiego

Dość tego. Czytając ten i podobne listy nieodmiennie czuję, jak krew we mnie wrze. Tym razem pomyślałem, że sytuacja już dojrzała do tego, aby coś w tej sprawie uczynić – choćby udzielić Wam kilku skutecznych porad.

Zacznijmy od tego, że klient nie jest bezbronny i dysponuje prawem do reklamacji. Wiem, że sprzedawcy będą tłumaczyć, iż u nich prawo rękojmi nie obowiązuje, a prawo do zwrotu to komunistyczny przeżytek, jednak są w błędzie. Obowiązujące rozporządzenie Rady Ministrów z 30 maja 1995 roku w sprawie szczegółowych warunków zawierania i wykonywania umów sprzedaży rzeczy ruchomych z udziałem konsumentów (Dz. U. z 1995 r., nr 64, poz. 328) jasno i wyraźnie określa prawa nabywcy i obowiązki sprzedawcy.

Mariusz miał prawo zgłosić usterkę w ciągu miesiąca, zaś sprzedawca, jeśli usterka nie nastąpiła z winy nabywcy, musi towar ten przyjąć z powrotem i zwrócić pieniądze. I w żadnym razie nie może odsyłać nikogo do serwisu! W tej sytuacji zbadanie przyczyn wadliwego działania towaru należy do sprzedawcy (dopiero po upływie miesiąca przechodzi na nabywcę). Co więcej, jego odpowiedź musi mieć charakter pisemny (np. list polecony) i być udzielona w ciągu dwóch tygodni. Jeśli nic takiego nie nastąpi, reklamacja uważana jest za przyjętą (co stwierdzi każdy sąd w Polsce i każe wypłacić pieniądze). To samo dotyczy serwisu, który ma obowiązek naprawić sprzęt w terminie do 14 dni, a powyżej tego okresu musi zwrócić pieniądze!

Reklamujący towar nie musi go dostarczać do sklepu, jeśli waży on więcej niż 10 kg lub ma duże rozmiary (np. dywan), wówczas oględziny zostają dokonane u klienta (czas – 7 dni od zgłoszenia). Jeśli natomiast towar nie spełnia tego wymogu i zostaje dostarczony do sklepu przez klienta, sprzedawca musi pokryć koszty transportu (trzeba mieć rachunek)!

Tyle przepisy. Teraz porady dodatkowe.

Warto pamiętać, aby osoby niepełnoletnie kupowały towary powyżej 50 zł w towarzystwie osób dorosłych. Także samą reklamację (zwłaszcza to!) należy składać z kimś, kto ma ukończonych 18 lat. I nie tylko dlatego, że dorosłych traktuje się poważnie, ale aby w razie czego mieć świadka zajścia.

W przypadku reklamacji należy rozmowę zacząć ze sprzedawcą, a jeśli sprawia trudności, koniecznie zażądać obecności zwierzchnika (im wyżej, tym lepiej).

Nie wolno dać się sprowokować do krzyku i wyzwisk, ale rzeczowym, lecz i ostrym tonem żądać pozytywnego załatwienia swojej sprawy. Pamiętajcie, jesteście klientami. Ludzie po drugiej stronie lady żyją z Waszych pieniędzy i powinni wykazać troskę o Was. To oni są dla Was, nie Wy dla nich.

Jeśli żadne formy reklamacji nie skutkują, poproście o adres producenta towaru i napiszcie do niego, wyjaśniając sytuację, a także opisując zachowanie obsługi sklepu. Korzystajcie z internetu (np. grupy dyskusyjne), informujcie prasę, piszcie otwarte listy do partnerów handlowych sklepu. I nie straszcie nikogo, tylko domagajcie się swoich praw, powołując się na stosowne ustawy.

Jeśli ktoś chciałby poznać dodatkowe szczegóły lub zasięgnąć porady, proszę zgłosić się do naszej redakcji – udzielimy wszelkiej możliwej pomocy.

Zauważyłem w grach komputerowych bardzo dziwny podział na Dobrych i Złych. (...)

Doprawdy nie rozumiem takiego zjawiska. Przecież ludzi przesiąkniętych Złem do szpiku kości nie ma i nigdy nie było. Dlaczego zatem w niemal każdej grze jest jakiś Zły? A może po prostu chcemy być Dobrzy, a pokonanie Złego daje nam spokój duszy? Nie wiem.

I jeszcze jedna sprawa. Otóż przeczytałem książkę Athansa pt. „Baldur's Gate" i jestem zniesmaczony. Ona jest okropna. Niby dobrze się czyta, ale wszystko w niej sprowadza się do rąbania mieczem każdego, kto jest NPC. Fabuła prosta jak drut. Jeżeli gra jest taka sama, to nie chcę jej widzieć na oczy. Właściwie to nie wiem, po co ktoś w ogóle coś takiego pisze. Mój kolega się tym zachwycał, ale może po prostu musiał się wyładować w myślach (lub pomazyć)?

Kończąc list, chciałbym Was wszystkich pozdrowić. Robicie doskonałą gazetę i chwała Wam za to.
WWC Jarek z Gorlic

Przede wszystkim, dziękuję za list. Choć poruszyłeś w nim wiele ciekawych spraw, nie cytuję go w całości, bowiem jest po prostu za długi, a do tego większość z tematów adresowana jest do konkretnych osób z redakcji (przekazałem im Twoje opinie).

Przechodząc do tematu, chciałbym przede wszystkim potwierdzić Twoje pierwsze spostrzeżenie. Faktycznie, w grach komputerowych istnieje jakaś przedziwna moda na upraszczanie pewnych zjawisk i zachowań, a zwłaszcza dzielenie bohaterów na bezwzględnie dobrych i bezwzględnie złych. Jest to z pewnością bardzo wygodne, a przy tym tuszuje braki w wyobraźni twórców. A przecież nasze wymagania rosną i oczekujemy, że wraz z nim rosnąć będzie także poziom gier. Nie chciałbym zresztą zbytnio rozwijać tego wątku, licząc na to, że zrobią to za mnie nasi Czytelnicy, temat to bowiem idealny do długiej i rzeczowej dyskusji – choćby i w rubryce „Hyde Park".

Druga sprawa jest w moim przekonaniu mniej problematyczna. Po prostu odbiór powieści, podobnie jak muzyki czy filmu, bazuje na subiektywnej ocenie, którą to mniej filozoficznie nazywamy gustem. Tobie akurat powieść Athansa się nie spodobała, ale zauważ, że Twojemu koledze już tak (pomijam Twoją złośliwość pod jego adresem). Rozumiem jednak, że połapać się w bogatej ofercie wydawnictw książkowych i wybrać coś dla siebie wcale nie jest łatwo. Dlatego właśnie, mając na uwadze fakt, iż na rynku pojawia się coraz więcej książek przeznaczonych dla nas, graczy, założyliśmy w SGK rubrykę książki, polecając Wam to, co na sklepowych półkach jest najlepsze. Recenzje te piszą dla Was najlepsi z najlepszych – jak to się mówi, spece prima sort. Myślę, że tym sposobem skrócimy Wasze poszukiwania przynajmniej o połowę. I zlikwidujemy wszelakie czytelnicze rozczarowania. Oby.

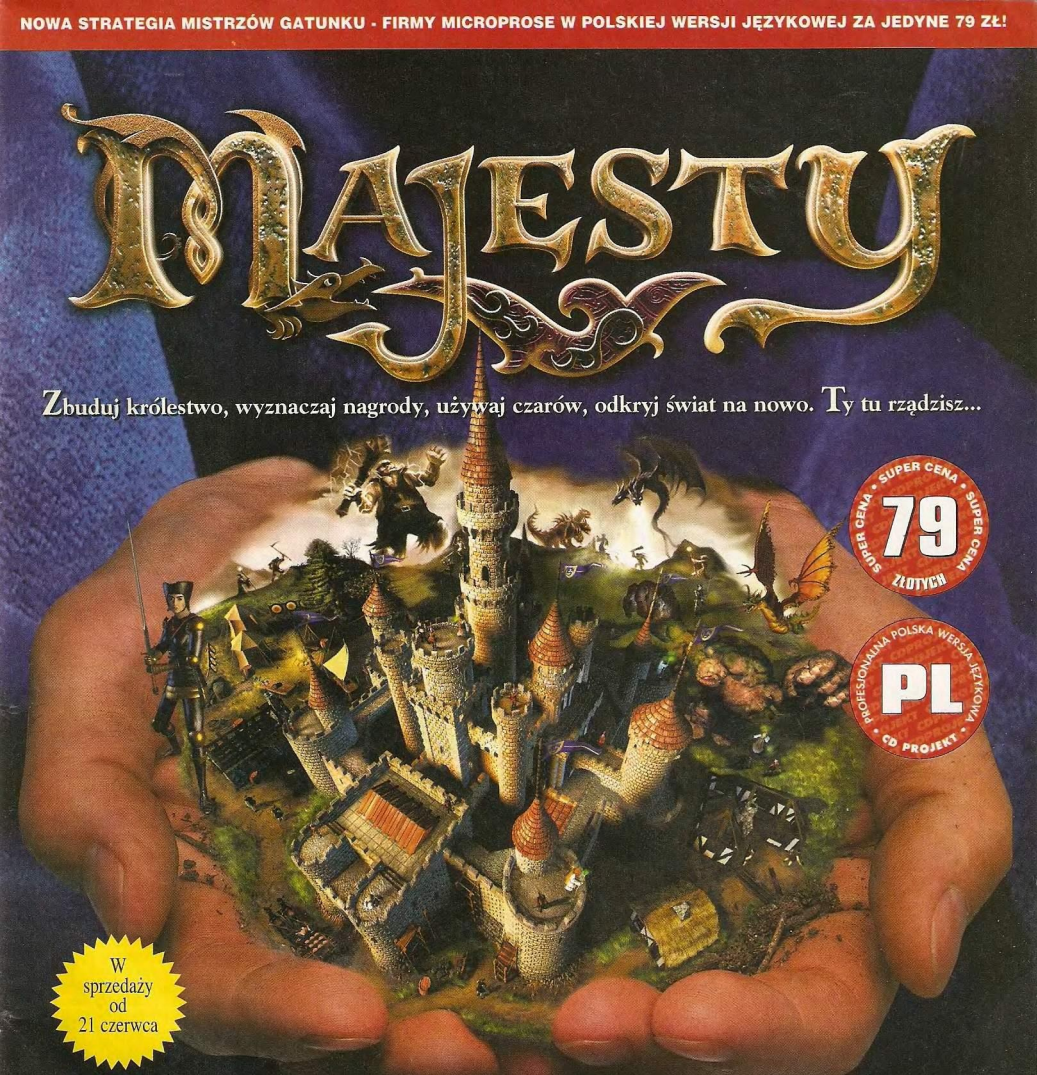
Rubrykę prowadzi:
Piotr Pieńkowski

P.S. W tym miesiącu nagrodę otrzymuje WWC Jarek z Gorlic. Gratulujemy, nagrodę wyślemy pocztą.

NOWA STRATEGIA MISTRZÓW GATUNKU - FIRMY MICROPROSE W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ ZA JEDYNE 79 ZŁ!

Majesty

Zbuduj królestwo, wyznaczaj nagrody, używaj czarów, odkryj świat na nowo. Ty tu rządzisz...



Czy chciałbyś zostać królem, rządzić dobrze i sprawiedliwie? Walczyć z mitycznymi bestiami, ustanawiać nowe prawa, rządzić poddanymi, decydować o ich życiu lub śmierci? Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się nad tym, jak by to było, gdybyś mógł pokierować losem setek, tysięcy poddanych, budować zamki, niszczyć wrogie twierdze, wypowiadać wojny, zawierać przymierza? Twoje marzenia mogą się spełnić dzięki Majesty - tu czekają na Ciebie przygody jakich dotąd nie przeżyłeś.

MICROPROSE

HASBRO Interactive

Developed by CYBERLORE WWW.CYBERLORE.COM

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

- Nowa pasjonująca idea - fantastyczna symulacja Twojego królestwa.
- Olbrzymi wybór budowli - gildii, koszar, wież magów, bibliotek, karczm, chatek oraz wielu innych...
- Różnorodność ras i jednostek: elfy, krasnoludy, gnomy, paladyni, magowie, rycerze i inni herosi.
- Rozbudowane i dopracowane do perfekcji scenariusze single- i multi-player.
- Ogromny wybór czarów oraz indywidualnych umiejętności bohaterów.
- Profesjonalnie opracowana polska wersja językowa.
- Rewelacyjnie niska cena - 79 PLN!

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Hasbro Interactive Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2000 Cyberlore Studios Inc. Wydawca Hasbro Interactive Inc. Produkcja Cyberlore Studios Inc. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

Redakcyjna LISTA PRZEBOJÓW

Planescape Torment	1		1
Need for Speed: Porsche 2000	!		2
Battlezone 2	2	↓	3
The Nomad Soul	4		4
Homeworld	5		5
Ultima 9: Ascension	!		6
Force Commander	!		7
The Sims	7	↓	8
System Shock 2	8	↓	9
Half-Life	9	↓	10

Fuzja

Dnia 27 kwietnia na wspólnej konferencji prasowej, która odbyła się w restauracji Nautilus Jagielskiego w Warszawie (tej samej, w której swą konferencję miała Lara Croft), firmy IPS CG i Mirage Media ogłosiły swoją fuzję. Nowo powstała firma otrzymała nazwę IM Group i zgodnie z zawartą umową będzie zajmować się dystrybucją gier producentów, z którymi do tej pory współpracowali obydwaj partnerzy. Patrząc na listę owych producentów można powiedzieć, iż IM Group będzie na rynku polskim prawdziwym gigantem. Znalazły się na niej między innymi firmy Electronic Arts – największy na świecie producent elektronicznej rozrywki, Eidos Interactive, którego lista hitów obejmuje między innymi cykle Tomb Raider, Final Fantasy i Thief, 3DO – twórca serii Might & Magic oraz Heroes of Might & Magic, oraz Novalogic, której gry z cyklu Armored Fist i Commanche od lat cieszą się wielką popularnością. Dodatkowo IM Group będzie zajmować się wydawaniem gier powstałej na bazie Mirage Media, firmy Mirage Studio. Obecnie pracuje ona nad całą gamą produktów wśród których największą uwagę zwracają Warhammer 40-000: Assassins i Mortyr 2. Jak nowa firma poradzi sobie na rynku polskim, okaże się w przyszłości. Wydaje się, że ma wszelkie szanse na sukces zważywszy na doświadczenie zarówno IPSu i Mirage'a w dystrybucji gier, oraz listę zachodnich partnerów.

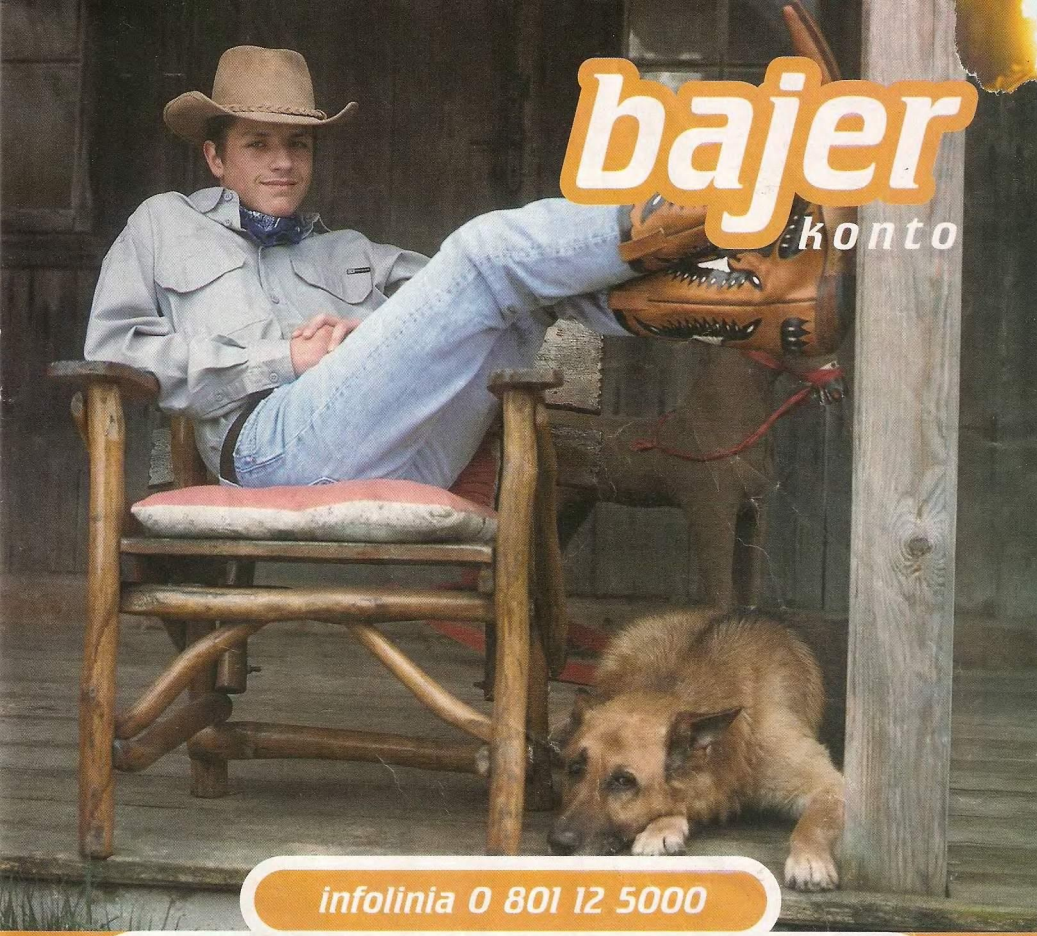
Najlepiej sprzedające się tytuły (kwiecień)

EMPiK

(nowość)	1
Planescape Torment PL	
(nowość)	2
NFS: Porsche 2000	
(1)↘	3
Sims PL	
(powrót)	4
Hokus Pokus Różowa Pantera PL	
	5
Roller Coaster Tycoon PL	
	6
Worms Armageddon PL	
(4)↘	7
Tzar PL	
	8
Force Commander	
(nowość)	9
Faust PL	
(9)↘	10
Age of Empires 2	

TimSoft COMPUTER SOFTWARE www.timsoft.pl

(nowość)	1
NFS: Porsche 2000	
(nowość)	2
Planescape Torment PL	
(1)↘	3
Sims PL	
(nowość)	4
C&C: Firestorm	
(3)↘	5
Settlers 3: Misja Amazonek PL	
(nowość)	6
Championship Manager 3	
(nowość)	7
Tridonis PL	
(5)↘	8
Jazz Jackrabbit 2 PL	
(nowość)	9
FreeSpace: Wielka Wojna PL	
(9)↘	10
Worms Armageddon PL	



infolinia 0 801 12 5000

własne konto - niezły bajer

Skończyłeś 13 lat? Gratulujemy! Jesteś już dorosły na tyle, by mieć własne konto w naszym banku.* Dostaniesz kartę VISA Elektron, dzięki której wypłacisz pieniądze w bankomacie i zapłacisz za zakupy w wybranych sklepach. Comiesięczny wyciąg z konta pokaże Ci, jak stoisz z kasą.

* Opiekun ustawowy dziecka powinien posiadać konto osobiste w naszym banku.

BIG Bank GDAŃSKI SA

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2

Wydawca: Electronic Arts PC

W RA2 siły morskie są silniejsze niż kiedykolwiek.

Sowiecki atak na Paryż.

Chyba każdy miłośnik strategii czasu rzeczywistego pamięta przebój **Westwood** z 1996 roku, zatytułowany ***Red Alert***. Gra ta pozwalała opowiedzieć się po dowolnej ze stron w konflikcie, w którym do walki stanęli Sowieci pod przywództwem Józefa Stalina i siły Aliantów. Swojego czasu gra ta była równie popularna, jeżeli nie bardziej, co również wydany w tamtych latach ***Command&Conquer***. Pomimo tego **Westwood** porzucił tę linię fabularną i skupił się na innych projektach. Czy aby na pewno?

Okazuje się, że nie, bowiem, czego dowodzą wieści z siedziby głównej firmy w Las Vegas, autorzy starego przeboju już od ponad roku w tajemnicy pracują nad **Red Alert 2**. Do ukończenia programu zostało jeszcze trochę czasu, ale pierwsza działająca wersja ma już być ponoć pokazywana na tegorocznych targach E3.

Po zwycięstwie nad Stalinem siły alianckie obsadziły na jego stanowisku figuranta o nazwisku Romanov. Generał ów przez nikogo ze zwycięskiego stronnictwa nie był posądzany o jakiekolwiek zapędy imperialistyczne. I tu właśnie leżał wielki błąd Aliantów. Romanov nie mógł przeboleć porażki swego kraju i w tajemnicy przed swymi zwierzchnikami zaczął planować zemstę. W ukryciu rozbudował swoją armię i opracował nową technologię, za pomocą której do pewnego stopnia jest w stanie panować nad umysłami ludzi i kontrolować działanie maszyn. Kiedy rosyjskie wojska wkroczyły do Kalifornii, Texasu i Arizony, otumanieni Amerykanie zaczęli walczyć po stronie najeźdźców, a rakiety z ładunkami atomowymi wycelowanymi w Rosję nie odpaliły na komendę wojskowych. Stany Zjednoczone i pozostałe siły Aliantów czeka tym razem ciężka przeprawa.

Jako dowódca wojsk rosyjskich będziesz walczył z partyzantami sabotującymi Twoje akcje na terenie USA, a jako Amerykanin stawisz czoła przeważającym siłom wroga, którego ekwipunek jest daleko bardziej rozwinięty od Twojego. Tymczasem nie wiadomo jeszcze dokładnie ile nowych jednostek pojawi się w **Red Alert 2**, z pewnością jednak najwięcej ciekawostek będzie można zobaczyć po stronie wojsk Romanova.

Red Alert 2 będzie używać odrobinę ulepszonego engine'u ***Tiberian Sun***, co oznacza, że możemy się po nim spodziewać podobnego standardu graficznego co w ostatniej części serii ***Command&Conquer***. Z ciekawostek warto jeszcze wspomnieć, że **Westwood** pracuje obecnie nad opcją multiplayer do **Red Alert 2**, która ma być absolutnym novum w dziedzinie RTS-ów. Aby dowiedzieć się co to będzie musimy jeszcze poczekać do listopada 2000, kiedy to ma się ukazać pełna wersja gry. Jej polskim dystrybutorem będzie **IPS CG**.

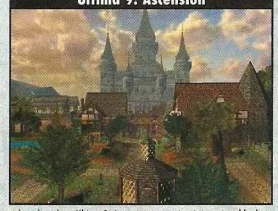
Generatory Tesli są jak zwykle zabójcze.

Świat Gier Komputerowych POLECA

Gry, które dopiero co miały premierę, szybko pokrywa gruba warstwa kurzu. Dlaczego? Bo pojawiają się nowe tytuły, które spychają poprzedników w niepamięć. Niekiedy jednak zdarzają się prawdziwe hity. Dyskutuje się o nich tygodniami, a gra kilka razy od początku do końca i nie ma się dosyć. Tu prezentujemy takie właśnie programy. Programy, w które mimo upływu czasu ciągle gramy.

Świat Gier Komputerowych POLECA

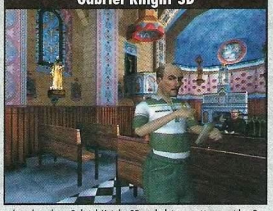
Ultima 9: Ascension



Ultima 9: Ascension stanowi zwieńczenie cyklu, którego początki sięgają pierwszych komputerów domowych. Program posiada niesamowicie bogatą oprawę graficzną, równie dobrą fabułę, a co ważniejsze, jest wolny od bugów, które dość poważnie zaszkodziły grze za oceanem. Choć bardziej gra przygodowa niż rolplej, Ultima 9 jest wspaniałym prezentem dla każdego.

cena: 109 zł ◆ dystrybucja: IPS CG

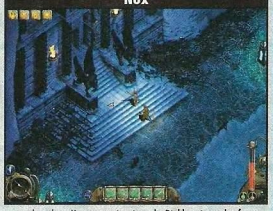
Gabriel Knight 3D



Gabriel Knight 3D to kolejna część przygód... Gabriela Knighta, tym razem przedstawionych w pełni trójwymiarowej, olśniewającej rozmachem grafice. Nasz bohater zmagał się będzie z wampirami, wolnomularzami, templariuszami, porywaczami dzieci i tajemnicą świętego Grala, jak również dowie się w końcu kto był jego praprzodkiem.

cena: 159 zł ◆ dystrybucja: Play It

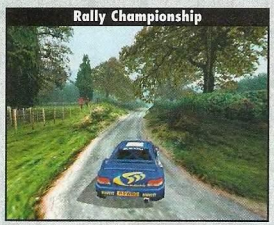
Nox



Nox to nawiązująca do Diablo mieszanka fantasy i gry zręcznościowej, w której wędrując przez niesłychanie bogatą wizualnie krainę starasz się dotrzeć do Necubah, pani zła. Możesz wcielić się w postać myśliwego, maga lub wojownika, co ma wpływ na rozwój fabuły oraz na to, kogo i co spotkasz na swej drodze.

cena: 119 zł ◆ dystrybucja: IPS CG

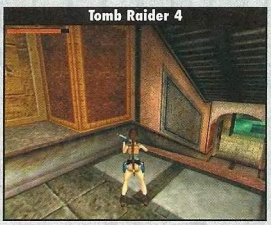
Rally Championship



Na oko rajd jakich wiele, po bliższym przyjrzeniu się Rally Championship okazuje się jedną z najlepszych gier w swym gatunku. Niezwykle realistyczny, oferujący możliwość pokonania ponad 900 kilometrów zrekonstruowanych na bazie materiału filmowego tras, program ten jest świetną propozycją dla tych, którzy marzą o karierze Hołowczyca.

cena: 99 zł ◆ dystrybucja: LEM

Tomb Raider 4



Tomb Raider 4 to kolejna część przygód Lary Croft. Tym razem musi zmierzyć się z Setem, egipskim bogiem burzy i pustyni, którego nieopatrznie obudziła z długiego snu. Jak zwykle czeka ją mnóstwo przygód, rozwiązywanie zagadek i walka ze złoczyńcami. Co ciekawe, dla wygody Lary wszystkie te atrakcje zostały zgromadzone w jednym miejscu – Egipcie.

cena: 165 zł ◆ dystrybucja: Mirage

Unreal Tournament

Unreal Tournament to największy konkurent Quake 3. Napędzany zmodyfikowanym enginem Unreala, prócz standardowych opcji zabawy, takich jak deathmatch i capture the flag, oferuje także bardzo oryginalne assault i domination. Dysponuje wyśmienitym modułem sztucznej inteligencji, która sprawia, iż boty zachowują się niemal jak ludzie.

cena: 99 zł ◆ dystrybucja: LEM

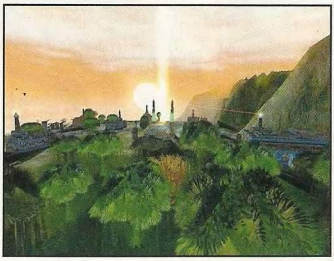
BATTLE ISLE 4

Wydawca: Blue Byte

Seria ***Battle Isle*** to już praktycznie legenda. Początkowe części tej linii znakomitych strategii **Blue Byte'a** pojawiły się jeszcze w pierwszej połowie lat 90-tych. Wszystkich tych, którzy uwielbiali te znakomite strategie turowe ucieszy zapewne wieść o tym, że już wkrótce będzie miała miejsce premiera kolejnej części serii – **Battle Isle 4: The Andosia War**.

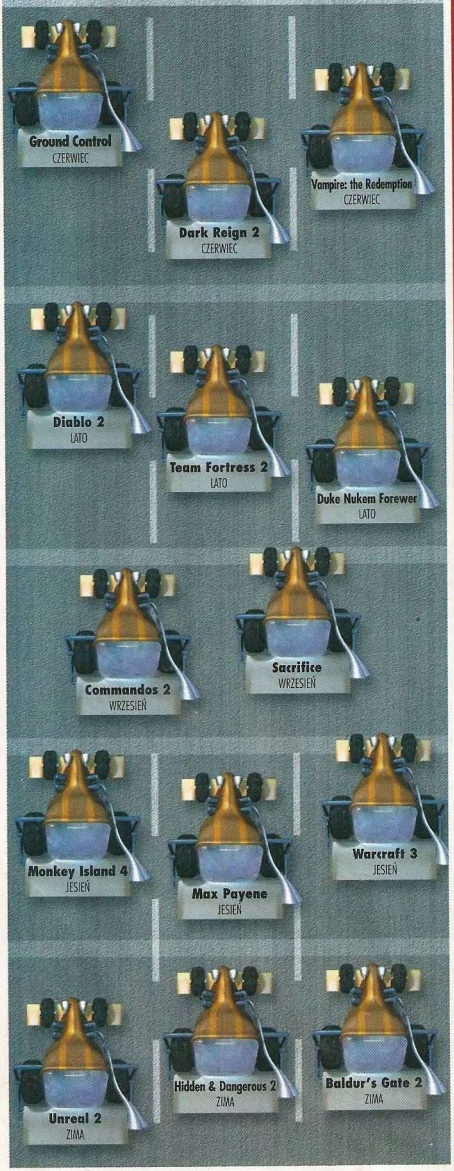
Najnowsza część serii ma być połączeniem RTS-a i turówki. Zapowiadane w niej są liczne rewolucje w szacie graficznej programu, jak choćby w pełni trójwymiarowe środowisko gry, dynamiczne ruchy kamery podczas walki, czy przepięknie animowane efekty pogodowe. W ramach ciekawostek graficznych warto również wspomnieć o tym, że do pracy nad przerywnikami filmowymi zatrudniono samego Jima Lee – autora znanego na zachodzie komiksu „C23".

Ostateczna wersja **Battle Isle 4** pojawi się dopiero na jesieni bieżącego roku, a polskim dystrybutorem gry będzie firma **CD Projekt**.



OSTATNIA PROSTA

META



HOMEWORLD: CATACLYSM

Wydawca: Sierra PC

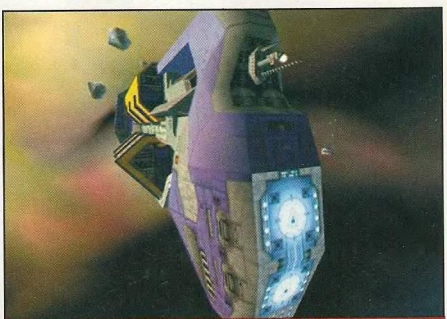
Efektowna eksplozja przeciwnika.

Wydana w zeszłym roku przez Sierrę strategia ***Homeworld*** zrewolucjonizowała, według niektórych, gatunek RTS-ów, wprowadzając doń możliwości taktyczne wiążące się z możliwością ataków z różnych stron w przestrzeni kosmicznej. Bez wątpienia gra była wyśmienita i zyskała sobie przychylność zarówno prasy branżowej jak i komputerowych strategów. Nie dziwota zatem, że autorzy tego hitu z kopyta rozpoczęli prace nad jego kolejną częścią, której, przy dobrych wiatrach, możemy spodziewać się jeszcze w tym roku. **Homeworld: Cataclysm** zbliża się wielkimi krokami i wygląda na dzieło godne swojego poprzednika.

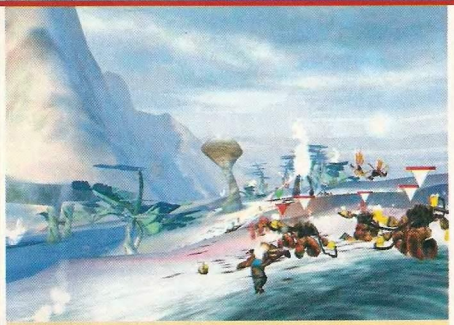
Historia opowiedziana w **Cataclysm** rozpoczyna się piętnaście lat po wydarzeniach z pierwszego ***Homeworlda***. Kushanie po dotarciu do Hiigary skolonizowali okoliczne planety, ustawicznie badając i powiększając swoje terytorium. Na początku gry dowodzisz jednym ze statków górniczych, który zostaje wezwany do pomocy w obronie floty kushańskiej przed piratami. Po walce odkryty zostaje tajemniczy próbnik głoszący wieść o zbliżającym się niewyobrażalnym złu. Wkrótce pojawiają się obcy przybysze, a wraz z nimi nowe, nieznane bronie oraz, ma się rozumieć, nowa wojna.

W **Homeworld: Cataclysm** pojawi się kilka nowych rozkazów, jak choćby możliwość wyznaczania punktów orientacyjnych dla patroli, czy opcja wydawania poleceń poprzez sensor. Ponadto przewidziano całą masę nowych pojazdów, zasobów i technologii. Według autorów w ich nowym dziele decyzje podejmowane przez gracza będą o wiele ważniejsze pod względem taktycznym niż to miało miejsce w pierwszym ***Homeworld***. Przykładowo podczas pierwszej misji będziesz musiał zdecydować który z modułów bojowych zamontujesz na swym statku górniczym jako pierwszy, co znacznie wpłynie na strategię walki w ciągu kilku kolejnych zadań.

Homeworld: Cataclysm zapowiada się na równie wielki przebój co jego poprzednik. Ostateczna wersja gry ma się pojawić w sklepie już latem, a jej polskim dystrybutorem będzie firma **Play It**.

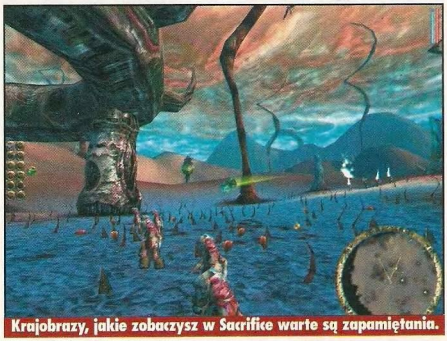


Jeden z gigantycznych statków dowodzenia.



SACRIFICE

Wydawca: Interplay PC



Krajobrazy, jakie zobaczysz w Sacrifice warte są zapamiętania.

Jednym z wciąż nie do końca zgłębionych obszarów strategii są gry, w których albo wcielasz się w postać boga, albo jesteś jego prawą ręką. Prekursorem tego rodzaju zabawy był ***Populous***, prócz niego trudno znaleźć jednak inny, znany program tego rodzaju. W tym roku ma się to zmienić, jako że trafią do nas dwie bardzo interesujące gry: ***Black & White***, nad którą pracuje Peter Molyneaux, oraz **Sacrifice**, niedawno zaprezentowany nowy program firmy **Shiny Entertainment**.

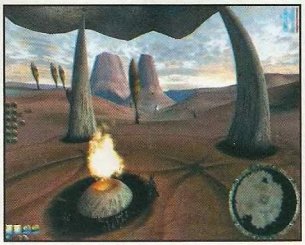
Sacrifice to strategia czasu rzeczywistego, w której wcielasz się w postać maga służącego jednemu z pięciu bóstw. Podobnie jak w innych powstających obecnie RTS-ach, **Sacrifice** szczyci się wyśmienitą, trójwymiarową grafiką, posiada mnóstwo najprzeróżniejszych rodzajów wojsk (w tym przypadku są to różnego rodzaju bestie) i, rzecz najważniejsza, do niezbędnego minimum ogranicza ekonomiczny aspekt gry, tak abyś jak najwięcej czasu mógł poświęcić rozgrywaniu bitew.

Owe „niezbędne minimum" oznacza składanie w ofierze swojemu bogu dusz zabitych przeciwników. W ten sposób zdobywać będziesz energię potrzebną do tworzenia własnych sług, jak również rzucania zaklęć. Ponieważ ołtarz, na którym składać będziesz ofiary stanowi swego rodzaju soczewkę, w której ogniskować się będzie Twoja moc, jego utrata oznaczać będzie natychmiastowy koniec zabawy. Co się tyczy z kolei stricte militarnej strony gry, każda ze stron konfliktu posiadać ma w swoim arsenale ponad 10 rodzajów istot takich jak smoki, demony i gobliny (cześć z nich będzie potrafiła posługiwać się magią), w sumie w programie powinno znaleźć się zatem ponad 50 rodzajów różnych stworzeń. Do tego dodać należy równie pokaźny arsenał zaklęć, na tyle potężnych, że czasami nie będziesz musiał nawet korzystać ze swoich sług, by wygrać. Ot, wystarczy, że pod stopami atakujących Cię żołnierzy otworzy się nagle przepaść.

W trakcie gry inni bogowie mogą kusić Cię, byś przeszedł na ich stronę (aczkolwiek jest to możliwe tylko w trybie dla jednego gracza). W miarę pokonywania kolejnych misji będziesz też awansował na coraz wyższe poziomy doświadczenia, co oznacza dostęp do coraz lepszych zaklęć.

Podobnie jak ***Ground Control*** i ***Dark Reign 2***, **Sacrifice** napędzany jest enginem zdolnym kreować wyśmienitej jakości trójwymiarową grafikę. Radzi on sobie z wyświetlaniem na ekranie praktycznie dowolnej liczby jednostek, możesz zatem oczekiwać bitew o doprawdy epickich rozmiarach. Ta, którą obejrzeliśmy na reklamującym grę filmie robiła w każdym razie duże wrażenie.

Podobnie jak w przypadku innych RTS-ów korzystających z trójwymiarowej grafiki, podstawową kwestią będzie to, czy nie stanowić będzie ona przeszkody w swobodnym dowodzeniu armią. **Sacrifice** ma spore szanse uporać się z tym problemem chociażby dlatego, że jak już wspomniałem, nie zawsze będzie trzeba tworzyć wielką armię.



Do premiery **Sacrifice** pozostało jeszcze trochę czasu, myślę zatem, że nie raz jeszcze usłyszymy o **Shiny Entertainment** i jej nowej grze.

WARLORDS: BATTLECRY

Wydawca: SSI

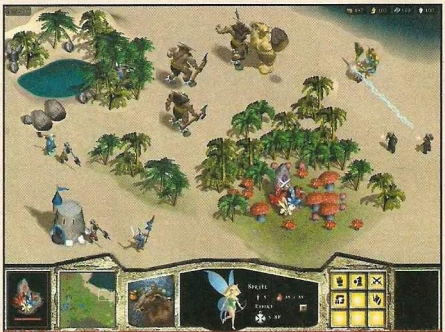
Strategie rozgrywane w turach odchodzą powoli w przeszłość. Taki wniosek nasuwa się, gdy nawet gry, które wyrosły w systemie turowym przechodzą na czas rzeczywisty. Przykładem może być tutaj **Warlords: Battlecry**, czwarta już część popularnej serii firmy **SSG**. Niedawno do redakcji ŚGK trafiła testowa wersja tego programu i choć wydaje się, że jego oprawa wizualna i dźwiękowa wciąż wymaga nieco pracy, oferuje on złożoną i emocjonującą rozgrywkę, która może zadowolić wielu miłośników strategii.

Akcja **Battlecry** osadzona została w dobrze znanym Ci świecie, zamieszkiwanym przez mitologiczne stworzenia, w którym osiem ras walczy o dominację, zaś gwarantem zwycięstwa jest doświadczony, zdolny powalić każdego wroga heros. W porównaniu z poprzednimi częściami cyklu jego rola została w **Battlecry** jeszcze bardziej uwypuklona. Zacznijmy od tego, że na początku gry w iście rolplejowym stylu musisz go najpierw wykreować. Wybierasz rasę, do której ma należeć, profesję (wojownik, mag, kapłan lub złodziej), sferę czarów, a w trakcie samej gry dodatkowo rodzaj specjalizacji. Wojownik dla przykładu może zostać rangerem, paladynem lub barbarzyńcą. Podobnie jak w ***Warlords 3***, Twój główny bohater przechodzi do kolejnych misji gry, a towarzyszyć może mu w tym kilku wybrańców. Jest on od nich o tyle jednak ważniejszy, że jego śmierć kończy grę. Choć potężny, wymaga zatem Twojej stałej uwagi.

Dostępne w grze rasy to Ludzie, Umarli, Krasnoludy, Leśne Elfy, Mroczne Elfy, Wysokie Elfy, Minotaury i Orkowie. Każdą z nich opisują cztery cechy: siła, inteligencja, zręczność i wygląd. Minotaury są dla przykładu bardzo silne, ale niezbyt szybkie i zasadniczo głupie. Wysokie Elfy na odwrót: choć fizycznie słabe, są bardzo inteligentne, zwinne i piękne. Potrafią także wyśmienicie posługiwać się magią. Ludzie jak zwykle są przeciętni: niezbyt silni i tylko na tyle inteligentni, by móc rzucać kilka zaklęć. Mają za to tę zaletę, że ich herosi mogą wybrać dowolną profesję.

Podobnie jak we wszystkich wcześniejszych ***Warlordach***, kluczem do zwycięstw jest wykorzystanie umiejętności herosów – w tym tej najważniejszej – dowodzenia. Wokół każdego herosa rozciąga się pewna sfera, zaś znajdujące się w jej zasięgu oddziały korzystają z jego specjalnych „bonusów". Mogą szybciej się poruszać, być odporne na działanie strachu, lepiej walczyć. Dzięki temu teoretycznie słabsi pikinierzy mogą na przykład pokonać liczebnie liczniejszą armię minotaurów.

Nowością w **Battlecry** będzie konieczność budowania miasta-



Atak na czarci krąg.

bazy, stanowiącego zaplecze ekonomiczne armii. Każda z ras dysponować ma odmiennymi budynkami i rodzajami wojsk, natomiast wszystkie będą musiały zbierać cztery występujące w grze surowce: złoto, metal, diamenty i drewno. W system ten świetnie wkomponowuje się inna nowość gry, a mianowicie następowanie po sobie dnia i nocy. Pod osłoną ciemności do Twojej kopalni złota może podkraść się złodziej i albo ją ograbić, albo przejąć na własność.

Premiera **Warlords: Battlecry** przewidziana jest na lato. Dystrybucją gry zajmie się firma **Play It**.

Oblężenie miasta przez siły Ciemności.

GROUND CONTROL

Wydawca: Sierra

PC

Akcja większości strategii czasu rzeczywistego rozwija się w ściśle określony sposób. Badasz teren, budujesz bazę, zaczynasz zbierać surowce, tworzysz armię. Dopiero, gdy przedrzesz się przez te cztery początkowe etapy gry, zaczyna się to, co tygrysy lubią najbardziej, czyli walka. Do czegoś takiego jesteśmy wszyscy przyzwyczajeni, ale jak się okazuje można inaczej.

Ground Control, nad którym prace kończy właśnie szwedzka firma **Massive Entertainment**, można określić mianem RTS-a akcji. Założeniem jego twórców było stworzenie programu, w którym gracz mógłby się skupić przede wszystkim na planowaniu i strategicznym myśleniu. Podobnie jak w ***Force 21*** do kosza wyrzucono zatem ekonomię i zbieranie surowców, koncentrując się tylko i wyłącznie na tym, by walka w **Ground Control** była szybka, efektowna i wymagała umiejętności dowodzenia różnymi rodzajami wojsk.

Akcja programu osadzona została w XXV wieku, kiedy do walki o władzę nad ludzkością stanęły dwie wielkie organizacje: zajmująca się kolonizacją planet i licząca prawie miliard członków Crayven Corporation i nieco mniejsza, ale będąca za to największym ruchem religijnym Order of the New Dawn. Na każdą z nich przypada po piętnaście misji, które rozgrywają się w przeróżnych scenariach: na pokrytych śniegiem pustkowiach, rozległych stepach i piaszczystych pustyniach.

Każda ze stron konfliktu dysponuje trzema rodzajami wojsk: piechotą, różnego rodzaju pojazdami poruszającymi się na swe ne miejsce, w którym po prostu nie będzie Cię widać – żywot opancerzonego przeciwnika będzie krótki.

Prócz piechoty, czołgów i lekkich zwiadowców w skład Twojej armii wchodzą także jednostki artylerii oraz bombowce i myśliwce. Zdecydowanie najważniejszy jest jednak pojazd dowódcy, który nie tylko może przewozić żołnierzy, ale także naprawiać uszkodzone jednostki. Jego zniszczenie oznacza koniec gry.

Większość oddziałów dysponuje przynajmniej dwoma rodzajami broni, a do tego można je jeszcze wyposażyć w opcjonalne pakiety. Dzięki nim dany

Artyleria dalekiego zasięgu w akcji.

go rodzaju poduszce powietrznej i lotnictwem. W odróżnieniu od innych gier tego typu piechota w **Ground Control** może śmiało stawać przeciwko pojazdom rozpoznawczym, a nawet ciężkim czołgom. Większość tych maszyn dysponuje mocnym, przednim pancerzem, ale jest wrażliwa na atak z boku lub z tyłu. Jeśli tylko uda Ci się wykonać manewr oskrzydlający – a możesz do tego celu wykorzystać zarówno nierówności terenu, jak zaciemnio oddział może na przykład sam się naprawiać, lub zyskać lepszy pancerz. Wszystko to odbywa się przed misją, gdy określasz rodzaj i ilość jednostek jakie mają w niej wziąć udział.

Choć wszystkie te pomysły urozmaicają grę, nie da się ukryć, że największą atrakcją **Ground Control** jest oprawa graficzna. Engine gry został specjalnie przygotowany pod kątem radzenia sobie z wielkimi przestrzeniami, dzięki czemu w trakcie zabawy zobaczysz widoki dosłownie zapierające dech w piersi. Myślę, że to plus wygodny interfejs oraz możliwość prowadzenia bardzo skomplikowanej rozgrywki daje **Ground Control** spore szanse w starciu z innymi RTS-ami 3D, a zwłaszcza od dawna oczekiwanym ***Dark Reign 2***.

Dystrybucją **Ground Control** w Polsce zajmie się firma **Play It**, która obiecuje, że gra ukaże się już niebawem.

Czarodziejka

Płeć: kobieta
Broń: zaklęcia, różdżka
Magia: główna broń
Umiejętności: Różnego rodzaju magiczne pociski. Zatrzymywanie i osłabianie przeciwników. Ognisty ślad, którym można otoczyć wrogów.
Opis: Czarodziejka w największym stopniu korzysta z magii, co odbija się na jej sile fizycznej. W walce wręcz praktycznie nie ma szans, ale za to jej pociski sieją spustoszenie: ognista kula może ranić wielu przeciwników równocześnie, zaś lodowy podmuch zatrzymuje ich w miejscu. Najzabawniejszy jest jednak ognisty ślad, który czarodziejka może za sobą zostawiać. Wystarczy obiec wówczas grupę wrogów dookoła, a następnie wpuścić do środka na przykład fireballa.

W końcu doczekaliśmy się. Rozpoczął się beta testing **Diablo 2**, co oznacza, że premiera gry jest tuż, tuż. Miałem okazję przyjrzeć się jak program wygląda teraz, gdy wprowadzane są doń ostatnie poprawki, a to co zobaczyłem wydało mi się bardzo obiecujące. **Diablo 2**, choć podobne do swego poprzednika (co wcale nie oznacza, że wygląda tak samo, ale o tym później), wydaje się o wiele bardziej wciągające, umożliwia tworzenie unikalnych postaci i oferuje znacznie, ale to znacznie więcej zróżnicowanych przygód.

Bohaterowie

Spośród wszystkich nowatorskich rozwiązań najwięcej emocji wzbudzają chyba nowe postaci bohaterów. Jest ich pięciu, a są to: amazonka, barbarzyńca, czarodziejka, nekromanta i paladyn. Ich dokładniejszy opis znajdziesz w tabelkach obok, ja zaś chciałbym powiedzieć kilka słów o tym, w jaki sposób możesz je „ulepszać" (bez czego żadna gra aspirująca do miana rolpleja nie mogłaby się obejść). Podobnie jak w oryginalnym ***Diablo***, w miarę zdobywania punktów doświadczenia awansujesz na wyższe poziomy doświadczenia. Wraz z możliwością zwiększania cech osobowych pojawiła się również opcja nabywania różnych, unikalnych dla każdego typu postaci umiejętności. Może to być na przykład strzelanie ognistymi strzałami, albo możliwość zadawania krytycznych trafień. Problem w tym, że jak zwykle musisz dokonać wyboru, a Twoja decyzja rzutuje na to, jakie umiejętności będziesz mógł wybrać w przyszłości. Innymi słowy, nie możesz mieć wszystkiego.

Każdą ze swych umiejętności można dodatkowo wzmacniać, choć odbywa się to kosztem z trudem zdobywanych specjalnych punktów. Tutaj także będziesz przeżywał ciężkie chwile zastanawiając się, czy lepiej jest na przykład zwiększyć szanse krytycznego trafienia, czy też zainwestować w coś zupełnie nowego. W **Diablo 2** znajdziesz całe mnóstwo różnego rodzaju umiejętności i już chociażby z tego powodu każda ze stworzonych przez Ciebie postaci może być niepowtarzalna i jedyna w swoim rodzaju. Dodaj do tego bogactwo najprzeróżniejszych przedmiotów, które znajdziesz w trakcie gry (a które także mogą wpływać na Twoją postać), a ten system rozwoju będzie można uznać za jeden z najlepszych, jakie pojawiły się dotąd w komputerowych grach RPG.

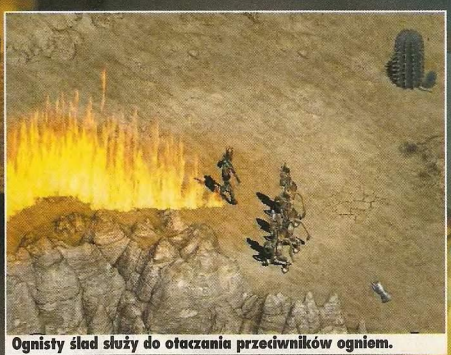
Udogodnienia

Diablo 2 to nie tylko większa różnorodność postaci, ale także znacznie większy obszar gry. Obejmuje on cztery miasta wraz z przyległymi terenami, a do tego dochodzą jeszcze niezliczone jaskinie i lochy, z których znakomita część tworzonych jest przez komputer. W sumie obszar, jaki będziesz musiał zwiedzić jest tak duży, że twórcy gry wprowadzili do niej swego rodzaju punkty orientacyjne skracające drogę do domu. Zwiększono także liczbę przygód nie związanych z głównym wątkiem gry. By ułatwić Ci w nich orientację – a jest ich naprawdę sporo i łatwo się w nich pogubić – wprowadzono bardzo wygodny w użyciu rejestr, odnotowujący co już zrobiłeś, a czego jeszcze nie. Nowy

Amazonka potrafi wystrzelić wiele strzał równocześnie.

Barbarzyńca

Płeć: mężczyzna
Broń: miecze, topory, maczugi
Magia: prawie wcale
Umiejętności: Bojowe okrzyki. Odnajdywanie przedmiotów. Atakowanie ze zwiększoną siłą. Walka dwiema broniami równocześnie. Ogłuszanie przeciwników.
Opis: Barbarzyńca oferuje siłę swoich mięśni i nic poza tym, co nie oznacza, iż jest to mało. Jego bojowe okrzyki mogą zwiększyć klasę pancerza jego towarzyszy, jak również wystraszyć bądź zachęcić do ataku przeciwników – w tym drugim przypadku do walki wręcz rzucają się nawet łucznicy. Potrafi też walczyć dwiema broniami równocześnie, co w tłumie czyni prawdziwe spustoszenie.



Ognisty ślad służy do otaczania przeciwników ogniem.

wygląd zyskała też mapa, która w porównaniu z tą z ***Diablo 1*** jest bardziej przejrzysta. Ale nie ma się co dziwić, stanowi ona po prostu miniaturę obszaru, na którym się znajdujesz. Najmilej widzianą niespodzianką jest chyba jednak możliwość składowania zdobytych w trakcie gry przedmiotów w specjalnie do tego przeznaczonej skrzyni. Coś, czego nie sprzedasz od razu, będziesz mógł sobie zachować na później.

Grafika

Jak już wspomniałem na początku **Diablo 2** wydaje się nie różnić zbyt wiele pod względem oprawy graficznej od swego poprzednika. I tu jednak można dopatrzyć się wielu innowacji, choć trzeba przyznać, iż są one dość subtelne. **Diablo 2** korzysta na przykład z możliwości akceleratorów 3D (ale posiadanie takowego nie jest konieczne do uruchomienia gry) co widać przy rzucaniu zaklęć, którym towarzyszą efektowne rozbłyski i wybuchy. Pojawiły się także cienie, których kąt padania zależy od umiejscowienia źródła światła. Plansza gry, chociaż dwuwymiarowa, sprawia z kolei wrażenie trójwymiarowej. Osiągnięto to za sprawą zróżnicowania prędkości przesuwania się obiektów w zależności od tego, jak są daleko od kamery śledzącej przebieg gry. Te znajdujące się bliżej niej przesuwają się szybciej.

Beta

Moje wrażenia z samej gry są jak najbardziej pozytywne. Każdy kto grał w poprzednią część ***Diablo*** natychmiast przypomni sobie system sterowania, który prawie że nie zmienił się. Wciąż wszystko toczy się wokół klikania myszką i korzystania z kilku skrótów klawiaturowych otwierających mapę, tabelę postaci, „kieszeń", rejestr przygód, lub też uaktywniających konkretne zaklęcie. Prościej chyba nie można. Swoich sił spróbowałem w skórze każdej z pięciu dostępnych postaci i mogę powiedzieć, iż najłatwiej grało mi się paladynem, którego otaczające aury i siła pozwoliły mi z łatwością powalić wszystkich przeciwników. Najbardziej widowiskowa rozgrywka toczyła się z kolei, gdy wcieliłem się w postać nekromanty. Jego szkielety okazały się bardzo przydatne choć czasami (zwłaszcza w jaskiniach) miały pewne problemy z obraniem właściwej drogi. Gra amazonką i czarodziejką wydała mi się bardzo podobna, co zapewne wynikało z faktu, iż obydwie panie muszą trzymać przeciwników na dystans. Najmniej przypadł mi do gustu barbarzyńca, choć dość intrygująca okazała się jego umiejętność znajdywania u powalonych przeciwników różnych przedmiotów. Co prawda sam nie znalazłem, ale ponoć mogą mu się trafić nawet jakieś zaczarowane gadżety.

Akcja **Diablo 2** rozgrywa się wokół Twojego pościgu za Diablo, tym samym, którego pokonałeś w części pierwszej, a który zdołał jakoś powrócić do „naszego" świata. W pierwszym z czterech aktów składających się na **Diablo 2** musisz udać się do zakonu sióstr

Nekromanta

Płeć: mężczyzna
Broń: umarli, magiczne pociski
Magia: główna broń
Umiejętności: Wskrzeszanie umarłych. Magiczne pociski i tarcza. Zamiana ciał zmarłych w eksplodujące bomby.
Opis: Nekromanta ożywi poległych w boju przeciwników, by jako szkielety służyli mu jako „żywe" tarcze. Może magicznie wzmacniać zadawane wrogom rany, jak również dysponuje magicznymi pociskami. Jego najbardziej widowiskowe zaklęcie to eksplodujące ciała zmarłych. Liczba zadawanych wówczas ran może nawet być równa liczbie punktów życia, które nieszczęśnicy mieli za życia.

Starcie z mumią i jej sługami.

Paladyn

Płeć: mężczyzna
Broń: głównie miecz
Magia: ochronne aury
Umiejętności: Otaczające go różnego rodzaju aury zadają przeciwnikom rany, oraz wzmacniają jego samego i towarzyszące mu postaci.
Opis: Paladyn to prawdziwa maszyna do zabijania. Otaczają go magiczne które: ranią wszystkie istoty, które podejdą do Paladyna zbyt blisko, pozwalają mu atakować kilku przeciwników równocześnie, sieją zniszczenie wśród umarłych, a nawet pozwalają naszemu rycerzowi odnawiać swoje siły witalne, co uniezależnia go od środków leczniczych.

Niewidzącego Oka (to z niego pochodził rogue z *Dialo I*), by rozprawić się z demoniczną Andariel. W akcie drugim Twoim celem będzie leżące na pustyni miasto Lut Gholein, które także dostało się w szpony Zła. Akt trzeci rozgrywa się w dżungli, w położonym u stóp starożytnej świątyni mieście Kurast. W akcie czwartym czeka Cię spotkanie z Diablo, znacznie potężniejszym niż kiedyś, na dodatek mającym wsparcie swoich dwóch braci: Mephisto i Baala.

Multiplayer

Jedną z największych atrakcji **Diablo 2** będzie możliwość gry w sieci. Dzięki internetowemu serwisowi battle.net znalezienie chętnych do gry i „podłączenie się" będzie dziecinnie proste, zaś bogactwo możliwości, których nie było w oryginalnym *Diablo*, powinno zaspokoić najbardziej wymagających. Wśród wielu atrakcji wymienić można zakładanie gildii (choć ma to kosztować fortunę), możliwość wspólnego, z innymi graczami wypełniania kolejnych zadań, a nawet handlowania. Każda z postaci występujących w grze posiadać ma oznaczenie „przyjazna", „neutralna", „wroga", tak abyś od razu wiedział z kim masz do czynienia. Aby poskromić zabójców-graczy wprowadzono też zasadę, że ekwipunek zabitego herosa może trafić tylko do członków jego drużyny, a i to pod warunkiem, że najpierw wyrazi on zgodę.

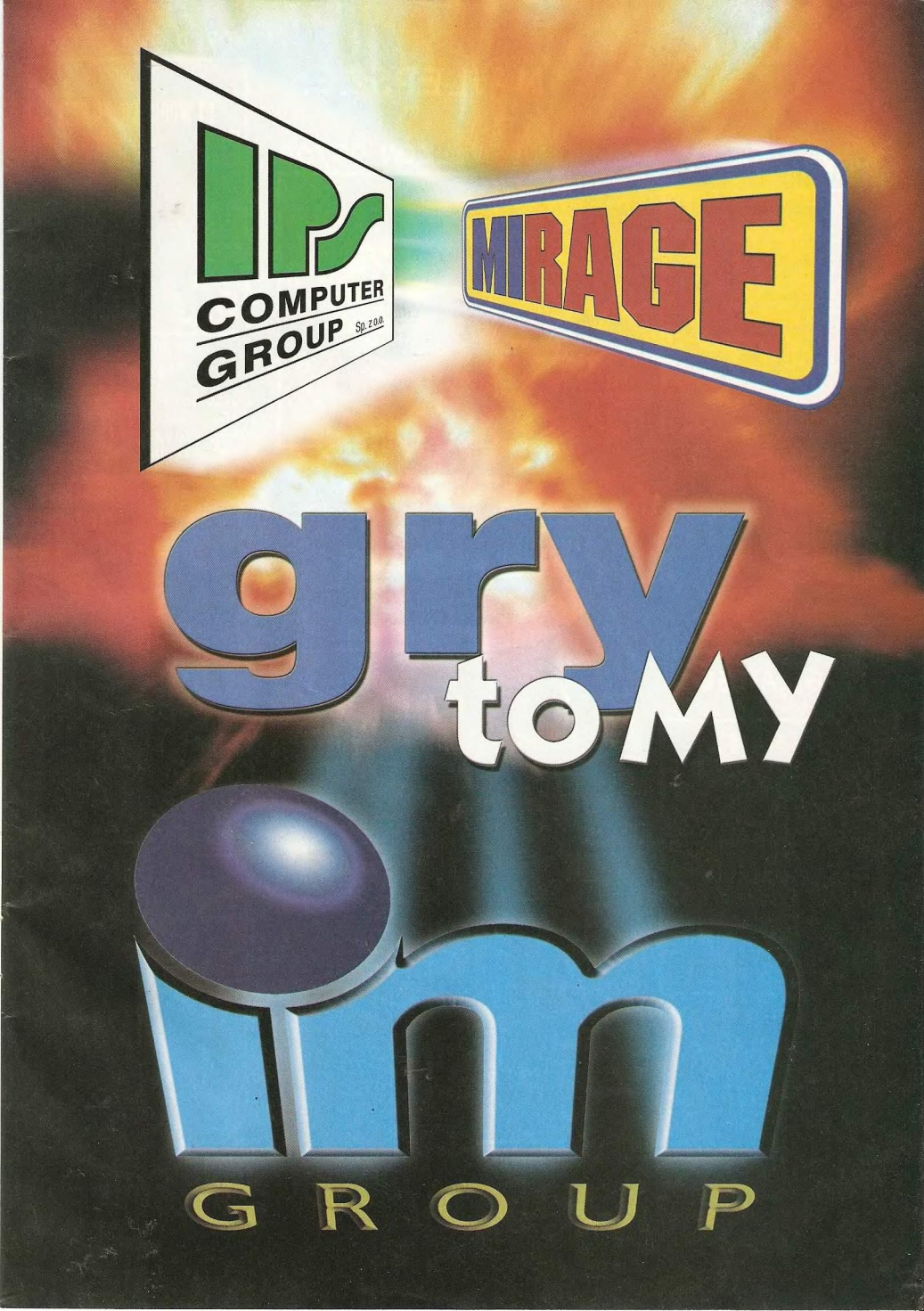
Jak obiecuje dystrybutor gry w Polsce, firma **CD Projekt**, **Diablo 2** ma się pojawić (prawie że) równo z premierą światową. Program ukaże się w polskiej wersji językowej w cenie 159 zł i zajmować będzie cztery CD-eki

Bazyl

Karta postaci barbarzyńcy.

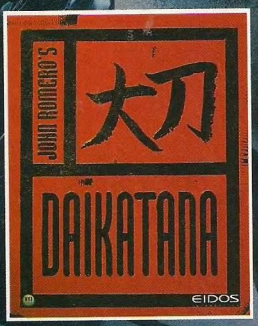
Amazonka

Płeć: kobieta
Broń: łuk, włócznia
Magia: w niewielkim stopniu
Umiejętności: Ogniste i lodowe strzały. Krytyczne trafienie. Możliwość atakowania kilku celów równocześnie. Eksplodujące strzały.
Opis: Amazonka to postać dla tych, którzy nie lubią walki wręcz. Potrafi świetnie strzelać z łuku, jak również posługiwać się włócznią. Potrafi wypuścić z łuku kilka strzał równocześnie, co przydaje się, gdy musi walczyć z hordą przeciwników. Jej pociski mogą eksplodować raniąc kilku przeciwników równocześnie albo też zamrażać spowolniając ich ruchy.


IPS
COMPUTER
GROUP Sp. z o.o.
MIRAGE
gry
to MY
im
GROUP

PROPONUJEMY TO CO NAJLEPSZE:

DAIKATANA



Nowy kierunek gier 3D

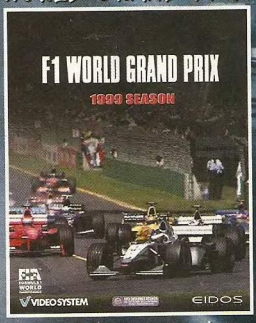
Od JOHNA ROMERO - twórcy WOLFENSTEINA 3D™, THE DOOM™, HERETICA™, QUAKE™ nadchodzi LEGENDA.

UEFA SEZON 99/00

Prawdziwa piłka nożna dla prawdziwych fanów

Stań na czele najlepszych drużyn europejskich i zdobądź trofeum, o którym marzą wszyscy piłkarze. Grywalność i poziom rozgrywki na najwyższym pułapie światowym.

F1 WORLD GRAND PRIX



Najlepszy symulator wyścigów Formuły 1

W grze dostępne są najnowsze składy zespołów (dane na rok 1999), kierowcy, tory, zasady, wyniki oraz dane statystyczne.

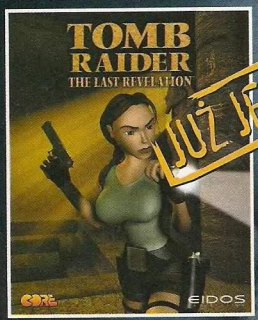
EID

INTER

GRYZCH

TOMB RAIDER

- The Last Revelation



Najlepszy program w serii

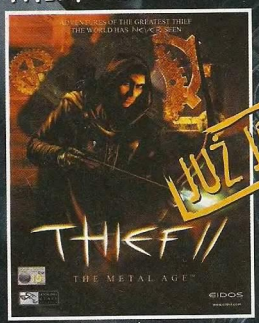
Nowa przygoda Lary Croft prowadzi nas przez legendarne labirynty świątyń faraonów i zapewnia zapierające dech w piersiach wrażenia. KLASYKA.

Gry Komputerowe 94%

9/10

95%

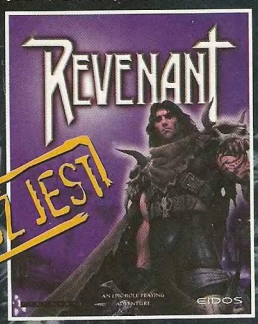
THIEF II



Nowe przygody złodzieja wszechczasów

Kontynuacja gry określonej mianem "skradanki w pierwszej osobie". Druga część stawia sobie za cel wywarcie większego wrażenia, dzięki starannemu zaprojektowaniu i subtelnym zmianom.

REVENANT



Nowa generacja RPG

Poczuj smak prawdziwej przygody przemierzając mroczne katakumby, zamarznięte wulkany, zbierając magiczne przedmioty, rzucając potężne zaklęcia oraz walcząc z hordami potworów.

9/10 Świat Gier Komputerowych 5/5/5+

PC CD

www.market.pl

Zapraszamy do odwiedzenia naszej strony
w Internecie: www.mirage.com.pl

FINAL FANTASY VIII

JUŻ JEST

Kolejna część najsłynniejszej serii gier

Rozmach wykonania, jego jakość oraz głębia gry zapiera dech w piersiach. Klasyka, w którą powinien zagrać każdy gracz. Gorąco polecamy.

Gry Komputerowe 92%

94%

9+/10

URBAN CHAOS

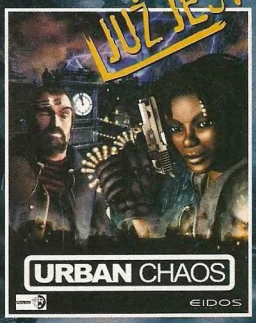
JUŻ JEST

Przygoda i czysta akcja

Olbrzymia metropolia, pełna zaułków i mrocznych alejek kreujących niesamowitą, mroczną atmosferę. Pełna interakcja, walka i strzelanina w świecie 3D.

Reset 8/10

Gry Komputerowe 88%



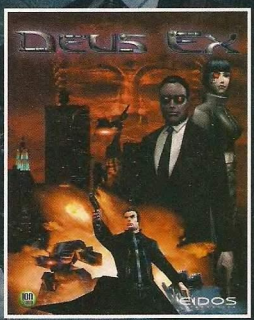
Świat Gier Komputerowych 4/4/4

OS

A C T I V E

RAKTEREM

DEUS EX



Prawdziwa teoria spisku

Niezwykła historia, prawdziwy thriller polityczny, olbrzymi świat, nieliniowa fabuła. Każda Twoja decyzja ma wpływ na przyszłość rozgrywki.

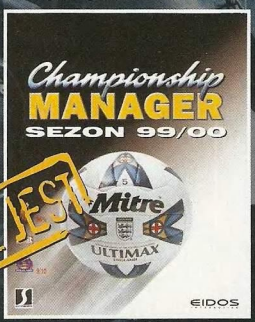
ANACHRONOX

Najnowszy RPG, który powsał na enginie Queka II"

Zagraj w najbardziej tajemniczy i zagadkowy RPG jaki kiedykolwiek powstał. Odwiedź ponad 100 zróżnicowanych poziomów.

CHAMPIONSHIP MANAGER 2000

JUŻ JEST



Świat Gier Komputerowych 5/5/5 9/10 96%

Najlepszy manager piłkarski świata

CM 2000 po raz kolejny daje Ci szansę, stanąć na czele ulubionego zespołu piłkarskiego, jako trener i manager walczyć o mistrzowskie laury.

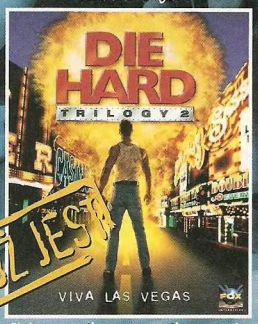
SQUARESOFT CORE MIRAGE IPS COMPUTER GROUP IM GROUP

© 2000 Eidos Interactive. All other company and/or product names are trademarks and/or registered trademarks of their respective manufactures. All graphics belong to their respective owners. *Dystrybucja w Polsce:* IM Group

F/A-18
Simulator

Gra twórców takiego hitu jak Jane's F-15 zapiera dech w piersiach swoim realizmem. Jeszcze większa PRECYZJA z jaką udało się twórcom gry przekazać realia lotu i walki powietrznej po prostu wysadzą CIĘ z fotela.

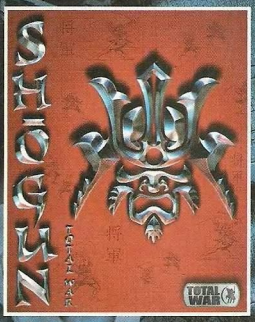
DIE HARD TRILOGY 2
- Viva Las Vegas



"Wystrzałowe" połączenie trzech stylów gry. Eksplodująca akcja - tym razem umiejscowiona w Las Vegas.

Gry Komputerowe 80%
CLICK! 4/6

SHOGUN: TOTAL WAR



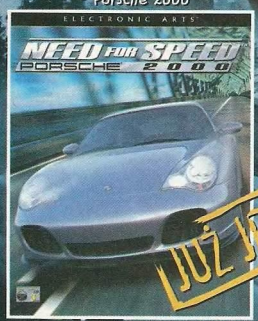
Całe spektrum konfliktu zbrojnego w jednej grze. Arcymistrzowska strategia po polsku.

Gry Komputerowe 92% GRA MIESIĄCA

ELECTR

GRY KTÓRE

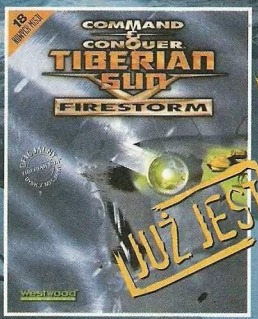
NEED FOR SPEED
- Porsche 2000



Kolejna część wspaniałej samochodowej sagi. Tym razem w roli głównej wystąpiły somochody marki Porsche™.

Gry Komputerowe 91% Świat Gier 5/5/5

COMMAND&CONQUER™
TIBERIAN SUN™ FIRESTORM™



Wojna to piekło, a piekło stanie się jeszcze gorętsze dzięki C&C Tiberian Sun™ Firrestorm™, pierwszemu oficjalnemu dodatkowi do megahitu. 18 całkiem nowych misji!

Gry Komputerowe 89% CLICK! 4/6

FORMULA 1 2000

Ryk silników, wspaniałe tory, najlepsi kierowcy F1... czyli WYŚCIGI, WYŚCIGI, WYŚCIGI.

Gry Komputerowe 85%

PC CD

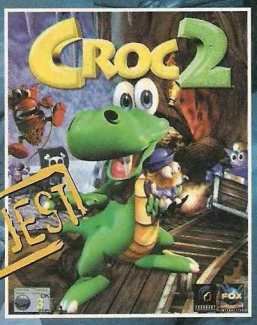
www.market.pl

Zapraszamy do odwiedzenia naszej strony
w Internecie: www.ipscg.com.pl

COMMAND&CONQUER™
WORLDWIDE WARFARE

8 CD - szaleństwa i bezwzględności!
Oryginalny Red Alert™ plus dwa dyski z misjami dodatkowymi, Counterstrike™ i The Aftermath™. Oryginalny Command&Conquer™ plus cieszący się wielką popularnością dysk z misjami The Covert Operations™.

CROC 2



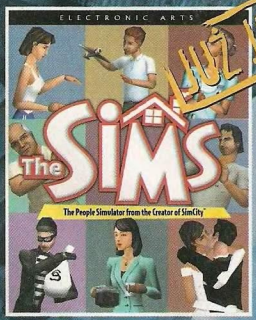
Zielony korokodyl powraca. Nowe przygody dzielnego krokodyla w krainie Gobbosów.

Gry Komputerowe 80% CLICK! 4/6

ONIC ARTS™

SIĘ LICZĄ

THE SIMS

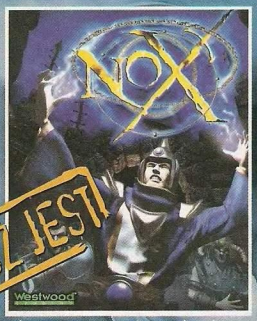


Symulacja życia w rodzinie. Możesz stworzyć swój własny "dom marzeń", własnych bohaterów - własne doskonałe ŻYCIE.

Gry Komputerowe 90% 90%

Świat Gier Komputerowych 5/5/5 CLICK! 4/6

NOX



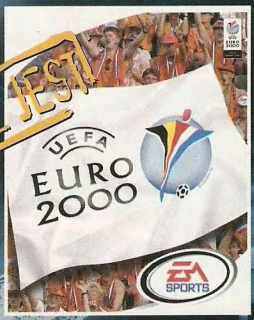
Pokonaj HECUBACH, królową umarłych, a potem zawładnij internetowym polem walki! Bądź podstępny, bądź przebiegły. Zagraj w NOX!

90% CLICK! 6/6

Gry Komputerowe 83%

Score 7/10

EURO 2000™



Poczuj atmosferę Mistrzostw Europy w Piłce Nożnej.

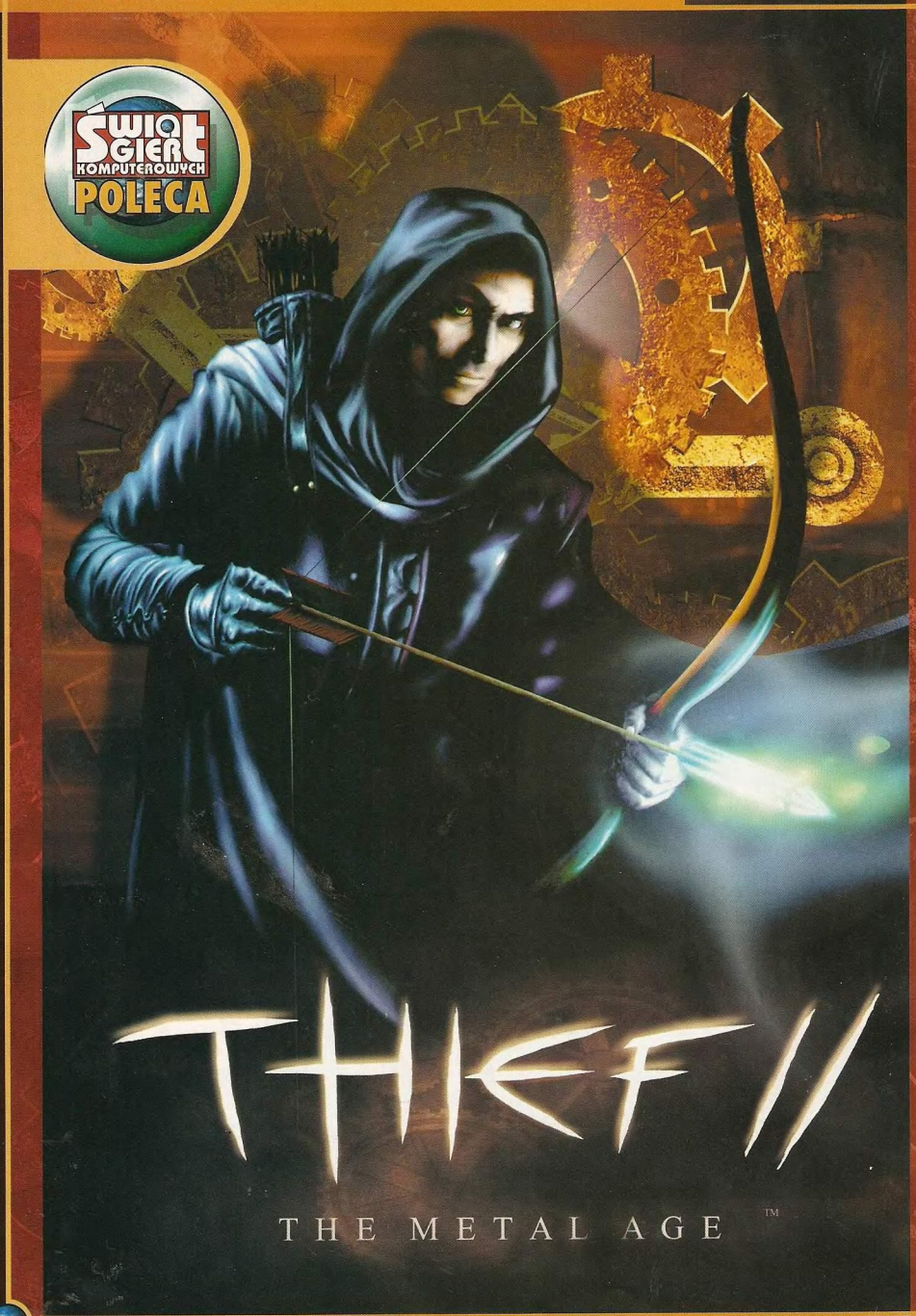
TEL.(022) 832-54-30
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
ZYSKUJESZ:
• OTRZYMASZ SWOJĄ GRĘ PIERWSZY W POLSCE
• OTRZYMASZ RAZEM Z PRZESYŁKĄ EXTRA PREZENT
• PŁACISZ PRZY ODBIORZE TYLKO:
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI

MIRAGE

IM GROUP

IPS COMPUTER GROUP S.A.

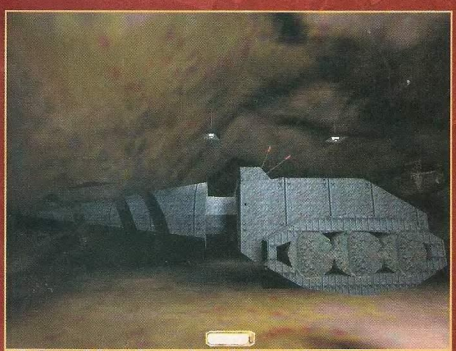
© 2000 Electronic Arts. All other company and/or product names are trademarks and/or registered trademarks of their respective manufacturers. All graphics belong to their respective owners. Dystrybucja w Polsce: IM Group


Świat Gier Komputerowych
POLECA
THIEF II
THE METAL AGE ™

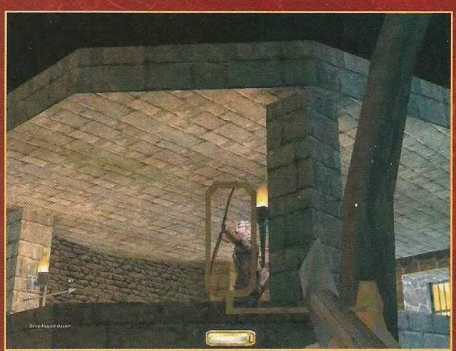
Gorzej być nie może – sam na sam ze strażnikiem.

Idealna sytuacja – palą w łeb.

Dwa lata temu **Thief: The Dark Project** zaskoczył graczy na całym świecie. Przyzwyczajeni do karabinów maszynowych, wyrzutni rakiet i dział plazmowych ***Quake'a*** nie bardzo wiedzieli jak zabrać się do gry, która choć wyglądała jak klasyczny „first-person perspective shooter", to jednak wymagała cierpliwości, dokładności, umiejętności logicznego myślenia i sprytu. Teraz, dysponując rzeszą wytrenowanych już komputerowych włamywaczy, firma **Looking Glass Studios** zaprezentowała drugą część gry zatytułowaną **Thief 2: The Metal Age**. Choć nie jest ona tak rewolucyjna jak poprzednik, oferuje emocjonującą rozgrywkę, którą trudno porównać z czymkolwiek innym – a gdy ukończysz kolejną misję – uczucie satysfakcji większe od tego, jakiego doświadczyłeś wygrywając deathmatch w ***Quake'u 3.***

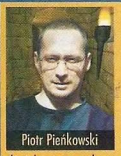


Jedno z dziwnych urządzeń, jakie spotkasz w grze.



Chwila emocji. Kto pierwszy strzeli?

Moim zdaniem



Piotr Pieńkowski

Od czasu, kiedy zagrałem w „Thiefa", stałem się zagorzałym fanem tej gry. Wszystko mnie tu zachwycało – grafika, efekty dźwiękowe, a zwłaszcza pomysł. Pamiętam, że chwilami, nie wytrzymując napięcia, musiałem sobie robić przerwy w trakcie rozgrywki i uspokoić nerwy filiżanką herbaty. Taka to była gra.

Oczywiście, jak każdy fan „Thiefa" z utęsknieniem czekałem na jakikolwiek dodatek, ale – niestety – nie doczekałem się. Zamiast tego autorzy uraczyli nas od razu częścią drugą. I, wyznam to szczerze, mam mieszane uczucia.

Czego innego się spodziewałem. Nowszej, udoskonalonej grafiki, może zupełnie odmiennego zestawu broni, bądź też kompletnie innego świata (np. futurystycznego). A tu – figa z makiem. Jak dla mnie, zmiany są tu jedynie kosmetyczne i całość to raczej „mission pack" niż „część druga".

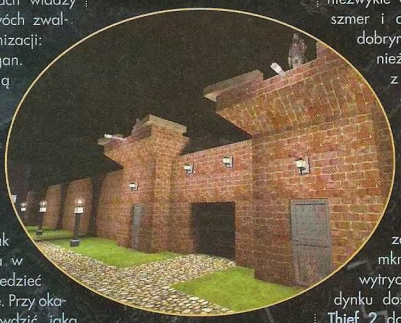
Naturalnie, żeby nikt sobie nie pomyślał, gra prezentuje się doskonale i pewnie spędzę przy niej niejeden wieczór, ale mimo wszystko czuję się trochę oszukany.

Stare kąty

Podobnie jak u poprzednika, akcja **Thiefa 2** rozgrywa się w wielkim mieście pełnym domów bogatych ludzi, których skarby czekają na odkrywców, mrocznych lochów i więzień, gdzie nie dociera najmniejszy promyk słońca, oraz ciemnych, wąskich uliczek, do których nie zapuściłby się żaden rozsądny człowiek. W takim świecie żyje Garrett, najlepszy złodziej w mieście, w którego postać wcielasz się, by odkryć korupcję na szczytach władzy i sekretne plany dwóch zwalczających się organizacji: Mechanistów i Pogan. Ci pierwsi uwielbiają budować przeróżne maszyny, a nawet biomechaniczne monstra, Ci drudzy kochają naturę i niczym nie skażoną przyrodę. Wszystko to mogą być jednak tylko pozory, Twoja w tym głowa, by dowiedzieć się, jak jest naprawdę. Przy okazji możesz też sprawdzić, jaką rolę pełni w całym tym zamieszaniu nowy szeryf miasta Gorman Truart.

Niby niewiele, ale...

Na wykonanie wyznaczonego zadania masz piętnaście misji. Z pozoru to niewiele, ale możesz mi wierzyć, iż nad prawie każdym etapem spędzisz ładnych kilka godzin, że nie wspomnę o tym, iż na pewno niejednokrotnie zgubisz się w labiryncie korytarzy, budynków i sekretnych pomieszczeń. W każdej misji będziesz musiał zrobić coś innego: ukraść jakiś przedmiot, zdobyć informację, uwolnić kogoś z więzienia, nawet zabawić się w kuriera. Co więcej, w zależności od poziomu trudności gry, cele każdej misji mogą się różnić. Na najłatwiejszym będziesz musiał wykonać tylko zadanie podstawowe. Poziom wyżej i do listy celów dołączy kradzież na przykład trzystu sztuk złota. Jako ekspert musisz liczyć się już z tym, iż nie tylko wzrośnie minimum wymaganego od Ciebie drogocennego kruszcu, ale także zamkną się przed Tobą niektóre drzwi, znikną pewne przydatne w grze przedmioty, a pojawią się nowi strażnicy. Na dodatek żadnego z nich nie będziesz mógł zabić. Prócz tego zamiast ludzi możesz spotkać biomechaniczne roboty, niezwykle wyczulone na każdy szmer i dysponujące bardzo dobrym wzrokiem, jak również dobrze znanych Ci z poprzedniej części gry umarłych.



W SKRÓCIE

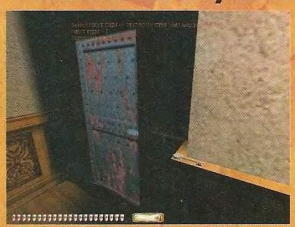
ZALETY:
+ fenomenalny klimat gry
+ intrygujące bronie i narzędzia
+ doskonała oprawa dźwiękowa

WADY:
- nieco przestarzała grafika
- miejscami niezbyt realistyczne zachowanie strażników

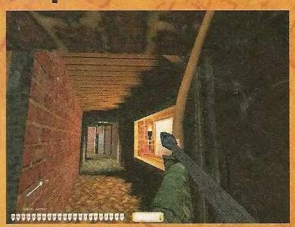
Ekwipunek jak marzenie

Od tego jest się złodziejem, aby ogłuszyć lub po cichu zabić strażników, zamknięte drzwi otworzyć wytrychem, a na dach budynku dostać się po linie. **Thief 2** dokładnie symuluje różne sztuczki, jakimi mógłby się posłużyć średniowieczny złodziej, a na dodatek dorzuca też kilka własnych oryginalnych pomysłów. W rzeczy samej, jest ich całe mnóstwo. Nie chcesz zostać zauważonym w oświetlonym przez pochodnię korytarzu? Zgaś ją za pomocą wodnej strzały (strażnicy będą wówczas gderać o ciągle gasnących, podłej jakości pochodniach). Obawiasz się, że strażnicy usłyszą Cię, gdy będziesz przechodził przez pokój? Skorzystaj ze strzały wypełnionej mchem, który dokładnie pokryje podłogę. Chcesz odwrócić od

Kilka chwil z życia złodzieja



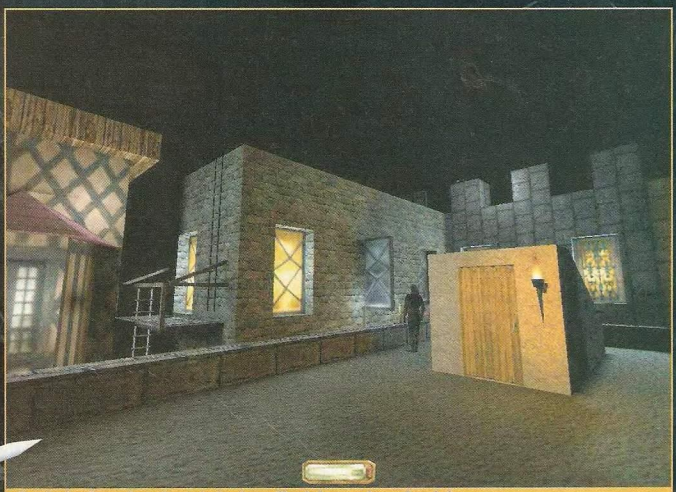
Pierwsza misja gry jest względnie prosta. Można ją nawet potraktować jako trening. Złota potrzebnego do pomyślnego wykonania zadania nie trzeba szukać, bo leży na stołach i komodach, zaś klucze do ważnych pomieszczeń można znaleźć na przykład na boazerii. Twój cel: pomóc przyjacielowi w uwolnieniu (porwaniu) swojej dziewczyny.



Droga do pomieszczenia, w którym przebywa Viviene prowadzi przez długi, jasno oświetlony korytarz. Co gorsza, tuż obok znajduje się pomieszczenie strażników. Nawet mysz się nie prześlizgnie pod ich czujnym okiem. Od czego są jednak wodne strzały? Wyceluj taką w pochodnię, a ta zgaśnie. Niestety, ten sposób nie działa na latarnie elektryczne.

W zupełnych ciemnościach możesz przyjrzeć się strażnikom. Jeśli tylko będziesz poruszał się bardzo powoli nie ma szans, by mogli Cię dostrzec. Lepiej, żebyś schował jednak swój miecz, gdyż przypadkowy refleks światła może się od niego odbić i zaalarmować rycerzy. Zabawnie jest słuchać ich gderania na temat pochodni, które ciągle gasną.

czegoś uwagę ludzi – podłóż ładunek wybuchowy, wypuść specjalnie zaprojektowaną strzałę robiącą w trakcie lotu spory szum lub otruj ich gazem. W grze znajdziesz nawet magiczne mikstury spowalniające opadanie i czyniące Cię niewidzialnym, jak również mechaniczne oko (w rzeczy samej jest to urządzenie, które przesyła obraz do sztucznego oko Garreta) spełniające rolę zwiadowcy. Możesz je gdzieś zostawić i widzieć to, co znajduje się w zasięgu jego wzroku (nowego znaczenia nabiera w tym przypadku zwrot „rzuć no okiem").



Po dachach można dostać się do najlepiej strzeżonych miejsc.

ABC złodziejstwa

Najlepszy nawet sprzęt nie zapewni Ci jednak bezpieczeństwa, jeśli Ty sam nie będziesz ostrożny i cierpliwy. Pod tym względem **Thief 2** jest doprawdy bezlitosny. Stale musisz zwracać uwagę na to, czy pozostajesz w cieniu (jak zwykle przydaje się do tego widoczny na ekranie specjalny diament, którego kolor informuje Cię, jak dobrze jesteś widzialny dla innych istot). Jeden fałszywy krok i od razu możesz się spodziewać zmasowanego ataku uzbrojonych w miecze i łuki rycerzy, który zwykle kończy się Twoją śmiercią. Nie wolno Ci również wyciągać bez potrzeby broni – na klindze miecza może przecież pojawić się refleks światła. Czasami nie będzie wolno Ci nawet drgnąć. Stojąc tuż przy murze patrzył będziesz jak przechodzący na wyciągnięcie ręki strażnicy rozglądają się uważnie dookoła. Wówczas zdradzić może Cię najdrobniejszy ruch. Doprawdy trudno o bardziej emocjonujące chwile, choć jednocześnie muszę przyznać, iż czasami takie czekanie w bezruchu staje się nieco frustrujące.

Bycie niewidzialnym to jednak dopiero połowa sukcesu. Twoją

Cichutko skradając się, Garretowi udało się dostać do pomieszczenia strażników. Poruszał się tak cicho, że ci nie usłyszeli go nawet, gdy stał tuż za nimi. Teraz trzeba tylko wyciągnąć obuch i załatwić sprawę do końca. Choć strażnicy nie zginą, to jednak zasną snem na tyle głębokim, by nie przeszkadzać do końca misji. A zatem do dzieła...

Sjamscy bliźniacy. Wyglądają jakby spali. Bardzo ważne jest, by nie zostawiać za sobą śladów. Należy zamykać za sobą drzwi, nie robić hałasu i... ukrywać ciała tych, którzy mieli pecha odczuć działanie obucha, miecza, lub innej broni, z bogatego arsenału Garreta. Ciała składować jest najlepiej w miejscach, gdzie nie kręcą się inni strażnicy.

Jedną z bardziej przydatnych umiejętności Garreta jest gmeranie w cudzych kieszeniach. Tutaj zaczaił się on w windzie przynoszącej posiłki z kuchni do jadalni. Patrolujący ją strażnik w ogóle nie domyśla się, że tuż obok niego czai się złodziej. Teraz tylko jeden szybki ruch ręki i klucz przypięty do pasa rycerza jest Twój. Życie jest piękne.

KALENDARIUM

Firma **Looking Glass Studios** założona została w 1992. Specjalizuje się w lotniczych symulacjach oraz różnego rodzaju grach FPP, z bardzo silnym elementem RPG. Obecnie firma ta jest jednym z najwięszych na świecie niezależnych twórców gier komputerowych.

Ultima Underworld	(1992)
Ultima Underworld 2	(1993)
System Shock	(1994)
Flight Unlimited	(1995)
Terra Nova	(1996)
Flight Unlimited 2	(1996)
Thief: The Dark Project	(1998)
Flight Unlimited 3	(1999)
System Shock 2	(1999)
Thief 2: The Metal Age	(2000)

Terra Nova

Flight Unlimited 2

Thief: The Dark Project

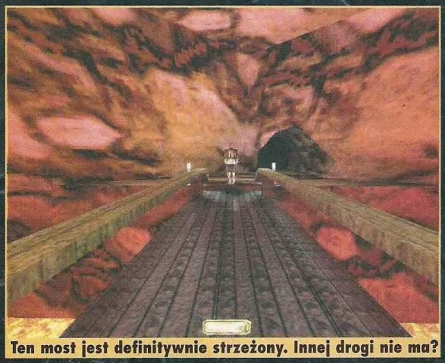
Flight Unlimited 3

System Shock 2

obecność może zdradzić także jakiś dźwięk. Wystarczy, że zbyt szybko przebiegniesz na drugą stronę pokoju, a już Twoje kroki mogą zostać usłyszane przez jakiegoś gorliwego strażnika. Na szczęście działa to w obydwie strony – tak, jak Ty możesz zostać usłyszany przez straże, tak i one są z reguły słyszalne na długo wcześniej, nim pojawią się na końcu korytarza.

A skoro już mówimy o tym, co usłyszysz w trakcie gry, powiem, iż jej oprawa dźwiękowa – jej jakość i umiejętne wykorzystanie – są po prostu wyśmienite. Możesz podsłuchiwać ludzi przez drzwi, wsłuchać się w szum strzały, by określić jak daleko znajduje się przeciwległa, niewidoczna w nocy krawędź muru, czasami nawet określić po jakim podłożu idą strażnicy. Doprawdy, czegoś takiego jeszcze nie widziałem... przepraszam, słyszałem, w żadnej innej grze.

Dla porównania oprawa graficzna programu, choć wciąż niezła, zdradza już oznaki starzenia się. Grę napędza poprawiona wersja engine'u jej poprzednika i choć wprowadzono doń wiele poprawek – między innymi zwiększono ilość wielokątów tworzących postaci i udoskonalono efekty świetlne – to jednak do *Unreala*, czy *Quake 3* jej daleko. Przede wszystkim rażą dość toporne, jak na dzisiejsze standardy sylwetki strażników oraz ich animacja. Na plus **Thiefa 2** policzyć należy z kolei wyśmienity wystrój wszystkich leveli. Bogactwo detali jest olbrzymie co widać, gdy przyjrzymy się najprzeróżniejszym teksturom pokrywającym mury, sprzęty i występujące w grze istoty. Cieszy także to, iż układ budynków, oraz znajdujących się w nich pomieszczeń ma jakiś sens. Praktycznie cały czas ma się wrażenie przebywania w mieście, a nie w jakimś abstrakcyjnym labiryncie stworzonym tylko po to, byś się w nim zgubił. Cóż, **Looking Glass** nie raz udowodniło, iż zna się na projektowaniu leveli (*Thief*, *System Shock 1* i *2*), czemuż by więc tym razem miało być inaczej?


Ten most jest definitywnie strzeżony. Innej drogi nie ma?

Zgubna nadgorliwość

Niestety, ma też **Thief 2** pewne niedoskonałości, do których nie jest tak łatwo się przyzwyczaić, jak do podstarzałego engine'u. Chodzi mi tu o zachowanie się strażników, którzy bywają zgoła nieobliczalni. Potrafią zareagować na odgłos Twoich kroków, nawet jeśli dzieli ich od Ciebie spora odległość, kompletnie ignorują natomiast otwarte drzwi w miejscu, gdzie ponoć nikt nie ma prawa przebywać. Zdolność do wykrywania Twojej obecności przez roboty jest jeszcze bardziej frustrująca ponieważ w starciu z nimi praktycznie nie masz szans na przeżycie. Metodą prób i błędów, często umierając i korzystając z niebiańskich mocy opcji quickload będziesz musiał sprawdzać zatem, czy w danym pomieszczeniu możesz wykonać pięć, czy sześć kroków do przodu zanim zostaniesz dostrzeżony. Choć takich miejsc jest na szczęście niewiele, to i tak psują mnóstwo krwi.

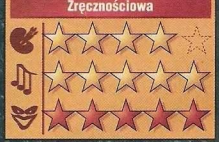
Walka na miecze jest dość skomplikowana.

Zabawa dla myślących

W sumie przeważają te fragmenty gry, gdy czujesz się, jakbyś mógł pokonać wszystkich strażników i dostać się do najlepiej strzeżonych miejsc. Biorąc pod uwagę, że na rynku nie ma obecnie żadnej innej gry tego typu uważam, iż po **Thiefa 2** powinien sięgnąć każdy, kto ma dosyć bezsensownego strzelania na lewo i prawo. Na pewno się nie zawiedzie, a będzie mógł potem opowiadać wnukom, jak to pod osłoną nocy wkradł się do domu przywódcy Mechanistów i ukradł jego najcenniejszy skarb.

Piotr Orcholski

Zręcznościowa



minimum:
Pentium 233, 48 MB RAM CD-ROM x4, Windows 95/98 akcelerator 3D 4 MB
zalecane:
Pentium 2 400, 64 MB RAM, CD-ROM x8, akcelerator 3D 16 MB

producent: Looking Glass Studios
wydawca: Eidos Interactive
polski dystrybutor: Mirage

cena: 159 zł

demo na CD 3/00

(0-94) 346-11-57
ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 22 maja 2000. Termin realizacji 3-14 dni. Do każdego zamówienia bezpłatnie: kolorowy katalog i pismo o grach wraz z dwoma płytami CD-ROM oraz pełną wersją gry. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: **www.timsoft.pl.** Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem **Ś-06** na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.**

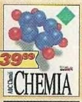
Prowadzimy także sprzedaż hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: hurt@timsoft.pl

przez Internet TANIEJ!!

www.timsoft.pl

	CENNIK GIER PC CD-ROM N - nowości i zapowiedzi, H - hity	
	3 W 1 PL	29,95
	A.D. 2044 PL	45,00
	Ace Ventura-Psi Detektyw PL	69,00
	ACM 1918 PL	49,95
	Adaś i Pirat Barnaba	69,95
	Age of Empires 2 + poradnik PL	229,00
	Age of Wonders	159,00
	Airline Tycoon PL	69,95
	Airport Inc.	159,00
	Alpha Centauri	69,95
	Amerzone PL	159,00
	Ancient Conquest PL	69,00
	Anno 1602 PL	99,00
N	Armored Fist 3	129,00
	Army Man 2	99,95
	Atlantis 2 PL	79,00
	Atlantis PL	39,95
	Babyz	79,00
	Baldurs Gate + Misje PL	159,00
	Baldurs Gate - Misje PL	59,95
	BALLS OF STEEL	59,95
	Battle Isle II+misje PL	29,95
	Battlegr.-Prelude to Waterloo	69,00
	Battleground - Shiloh	49,00
	Battlezone	59,95
	Battlezone 2	169,00
	Betrayal at Antara	69,95
	BLADE RUNNER	69,00
	Bolek i Lolek Pamiątki z Podróży	49,95
	Broken Sword II PL	59,95
	Brydż '99 PL	79,00
H	C&C Tiberian Sun	99,00
N	C&C Tiberian: Sun-Firestorm	69,00
H	Caesar 3	99,00
	Capitalism +	39,00
	Carmageddon 2	149,95
	Castrol Honda Superbike 2000 PL	69,00
	Championship Manager 2000 (99/00)	129,00
H	Championship Manager 3 + liga PL	69,00
	Chessmaster 7000	169,00
	Chessmaster 5500	69,00
Z	Civilizacja 2:Próba Czasu PL	69,00
	Civilization:Call to Power	169,95
	Close Combat IV	159,00
	Codename Eagle	159,00
	Colin Mcrae Rally	99,00
	COMMANDOS	109,00
	Commandos-Mission 2	109,00
	Cool Pool	89,00
H	Corsairs PL	69,00
	Creatures 2	69,00
	Creatures 3	99,00
	Creatures Adventures	99,00
Z	Croc 2	109,00
	Cutthroats	165,00
Z	Daikatana	159,00
	Dark Omen Warhammer	59,95
	Daytona USA Deluxe	99,00
	Delta Force	99,00
N	Delta Force 2	129,00
N	Demise PL	99,00
	Descent 3 PL	79,00
	Destruction Derby II PL	39,95
	DIABLO	69,95
Z	DIABLO 2	159,00
	Diablo Hellfire Pack	49,95
Z	Die Hard Trilogy 2	109,00
	Discworld Noir	69,95
N	Dragonfire PL	49,95
	Drakan	99,00
	Driver	99,00
	Duke Nukem 3D + nowe misje	59,00
	DUNE 2000	59,95
	Dungeon Keeper 2 PL	99,00
	Dungeon Keeper PL	39,00
	Earth 2140 + Misje PL	49,95
H	Earth 2150 PL	89,95
	Emergency PL	49,95
Z	Euro 2000	109,00
	Expert Pool	129,00
	Extreme Assault PL	29,90
	Extreme Biker	99,00
	F-14 Fleet Defender	39,00
	F-15 (Janes)	149,00
	F-16 Aggressor	155,00
	F-16 Fighting Falcon	39,00
	F-22 Lighting 3	149,00
Z	F/A-18 - (Jane's)	149,00
N	F/A-18E Super Hornet	129,00
	Falcon 3.0	39,00
	Fall Weiss 1939	39,00
N	Faust PL	79,00
	Fields of Fire	39,00
	Fields of Glory	35,00
	FIFA '98	59,95
	FIFA 2000	99,00
	Fighter Pilot	59,95
	Fighting Steel	159,00
	Final Fantasy VII	109,00
	Final Fantasy VIII	159,00
	FINAL LIBERATION	69,95
	Fire Zone PL	39,00
H	Flanker 2.0	99,00
	Fleet Command (Jane's)	155,00
	Flight Unlimited 2	99,00
	Flight Unlimited 3	145,00
	Flojd PL	69,95
	Fly!	155,95
	Force 21	159,00
N	Force Commander,CD	189,00
N	Formula 1 - 2000	109,00
	Formula I'99 (OPT)	156,86
Z	Freespace 2 PL	79,00
N	FreeSpace: Wielka wojna PL	49,95
	Gabriel Knight 3:Blood of Sacred	159,00
	Get Medieval PL	49,95
	Gold Games 2	119,00
	Gold Games 3	119,00
	Gorky 17 PL	69,95
	Grand Prix Legend	69,00
	Grand Theft Auto 2	159,00
	Great Battles of Hannibal	79,00
	Gromada PL	49,95
	Gubble 2 - Zybot Quest	35,00
Z	Half Life:Generacja	159,00
	Half Life:Opposing Force	99,00
	Half-Life Gold	99,00
H	Hard Truck	39,95
	Heavy Gear	49,95
Z	Heroes M&M 3: Armagedon's Blade PL	79,00
	Heroes of Migh & Magic	49,95
	Heroes Of Might & Magic 2 PL	99,95
H	Heroes Of Might & Magic 3 PL	145,00
	Hidden & Dangerous	159,95
	Hidden&Dangerous: Fight for Freedom	99,00
	Hind	35,00
	Historia Piłkarskiej Repr. Polski	49,00
H	Hokus Pokus Różowa Pantera PL	69,00
	Homeworld	159,00
	Hopkins FBI PL	69,00
Z	Hugo PL	69,00
Z	Hype The Time Quest PL	99,00
	Icarus PL	79,95
	IF-22 RAPTOR	55,00
	IF-22 wersja 5	69,00
	iF/A 18 E Carrier Strike Fighter	69,00
	Ignition	59,95
	IM1A2 Abrams	39,00
	Imperialism 2-Age of Exploration	155,00
Z	Imperium Galactica II ang.	119,00
Z	Imperium Galactica II PL	119,00
	Incoming	59,95
	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00
	Industry Giant	39,00
	Insane Speedway 2	39,00
N	Interstate '82	99,00
Z	Invictus PL	79,00
	IPANZER 44	69,00
	J.B - przygodówka PL	29,90
	Jack Orlando PL	49,95
	Jagged Alliance 2 PL	69,95
H	Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95
	Jazz Jackrabbit 2 PL:Zimowe Przygody	49,95
	JSF	99,00
	KingPin	99,95
	Knights & Merchants PL	49,95
	Kraina Gnoma Belferoga	69,00
	Kroniki Czarnego Księżyca PL	69,00
	Książę i Tchórz PL	59,95
	Kupiec PL	39,90
Z	Larry 7	69,00
	Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95
	Legacy of Kain:Soul Reaver	165,00
	Lego Creator PL	99,00
	Lego Loco PL	99,00
	Lego Racer,CD	99,00
	Lego Szachy PL	99,00
	Lemings Pak PL	49,95
	Liath-World Spiral PL	89,95
	Liga Polska Manager'98	49,00
	Liga Polska Manager 2000 PL	99,00
	Lomax PL	49,00
	Lords of Magic	69,95
	Luftwafe Commander	149,00
	Mad Trax	49,95
	MAGIC & MAYHEM	59,95
	MDK PL	59,95
	Mig Aley	129,00
	Might & Magic VII PL	99,00
	Montezuma's Return	155,00
	Mortyr PL	99,95
	Myst	69,95
	Nascar Racing 3	99,00
	Nascar Revolution	99,00
	Nascar Road Racing	155,00
N	Nations Fighter Command	129,00
	NBA 2000	99,00
	NBA 99	59,00
H	Need for Speed 3	69,00
N	Need For Speed 5: Porsche 2000	109,00
	NHL 2000	99,00
	North vs South	99,00
	Nox	119,00
Z	Odorek i Boberek-Na Leśnej Olimp. PL	69,00
	Operational Art Of War	49,00
	Pandemonium 2	89,00
	Panzer Commander	69,95
	Panzer Elite	129,00
	Panzer General 3	99,00
	Panzer General II	69,00
	Peoples General	69,00
	PHANTASMAGORIA	69,95
	Phantasmagoria 2	69,95
H	Pharaon PL	159,00
	Pinball Timeshock	59,95
	Pizza Syndicate PL	69,95
N	Planescape: Torment PL	159,00
	Police Quest SWAT 2	69,95
	Populous 3: The Beginning PL	59,95
	Premier League Football Man. 2000	119,00
	Prince of Persia 1 i 2	69,00
	Prince of Persia 3D	99,00
	Pro Pinball-Fantastic Journey	69,00
	Przeklęta Ziemia PL	39,95
H	Quake 3:Arena	179,00
	Quake I:Offering	89,00
	Quest for Glory V: Dragon Fire	69,00
	Rage of Mages PL	69,95
	Railroad Tycoon 2 + misje	159,00
	Railroad Tycoon Deluxe	39,00
	Rally Championship '99 PL	99,00
	Rayman 2	99,00
Z	Reach for the Stars	159,00
	Reah + A.D. 2044 PL	135,00
	Reah PL	99,95
	Red Baron 2	69,95
	Red Baron 3D	155,95
	Redline	99,00
	Redneck Rampage	59,95
	Reflux PL	35,00
	Rezerwowe Psy PL (od 18 lat)	59,00
N	Rising Sun	159,00
	Rival Realms PL	99,95
	Riven	69,95
H	Rollercoaster Tycoon PL	69,00
	Saga Rage of Vikings PL	69,00
	Scorcher	19,95
	Screamer Rally	59,95
	Sega Rally 2	149,00
	Septera Core	69,95
	Settlers 2 Misje PL	19,95
	Settlers 2 PL	39,95
	Settlers 3 Misje PL	49,00
	Settlers 3:Quest of Amazons PL	59,00
H	Settlers III + Misje + koszulka	149,00
	Settlers PL	19,95
	Seven Kingdoms	49,00
Z	Shogun	149,00
	Sid Meier's Gettysburg	59,95
	Silent Hunter Commander Edit.	69,95
Z	Silent Hunter II	159,00
	Sim City 2000	59,95
H	Sim City 3000 PL	75,00
	Simon The Sor.Puzzle Pack PL	69,00
	Simon The Sorcerer 2 PL	29,90
H	Sims PL	99,00
	SIN	69,00
	Sinistar	99,00
Z	Skout PL	69,00
	Smurfoteletransporter PL	79,00
N	Soldier of Fortune	189,00
	Spearhead	39,00
	Spec Ops 2,CD	159,00
	Speedway '99 PL	79,95
	Sport Car GT	59,95
	Star Rangers	49,00
	Star Wars: Shadows of the Empire	99,00
	Star Wars:X-Wing Allance	199,00
H	Starcraft	99,00
	Starcraft: Brood War	49,00
	Steel Panthers 3	69,00
	Strikepoint PL	39,95
	SU-27 Commander's Edition	59,00
	Superbike 2000	109,00
	Superbike World Championship	59,00
	SWAT 3	159,00
	System Shock 2	99,00
	Target PL	39,00
	Team Apache	69,95
	Theme Park World PL	99,00
	Theme Park+Theme Hospital	59,95
Z	Theocracy PL	89,00
N	Thief II-the Metal Age	159,00
	Toca	99,00
	TOCA 2	149,00
	Tomb Raider 3	99,00
N	Tomb Raider 3-Lost Artifact	99,95
	Tomb Raider 4:Last Revelation	159,00
	Tomb Raider II+Misje	99,00
	Tomb Raider Unfished Bussiness	99,00
	Top Gun Hornets	39,00
	Total Anihilation 2 - Kingdoms	69,95
	Total Annihilation	69,95
N	Tridonis	79,90
	Tunguska-Legend of Faith PL	89,95
	TUROK 2	79,00
H	Tzar PL	69,00
N	UEFA:Champions League 2000,CD	159,00
	Ultima 9: Ascension	149,00
	Unreal	69,00
	Unreal Tournament	99,00
	USAF	149,00
	Viper Racing	69,95
	Virtual Chess II PL	99,00
	VIVA Football	59,95
	Vulture	59,00
	WARCRAFT I	35,00
	Warcraft II Delux Edition	69,00
	Wargamer-Napoleon 1813	109,00
	Wargames	59,95
H	Warhammer 40000 Chaos Gate	69,95
	Warhammer 40000: Rites of War	159,00
	Warlords 3:Darklords Resign	59,95
	Warzone 2100	99,00
	Worms	35,00
	Worms Armageddon PL	69,00
	WW II Fighters	155,00
	Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
	X-Beyond the Frontier	59,95
	X-File Unrestricted Acces	69,95

UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Na płycie dema kilkunastu programów edukacyjnych.



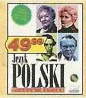
ABC CHEMII

Zakres szkół podstawowej i średniej.

- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

JĘZYK NIEMIECKI

Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.



Język POLSKI Liceum MATURA

Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

ORTOMANIA

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.

JĘZYK ANGIELSKI

Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawą grafika.

MATEMATYKA kl. VII i VIII

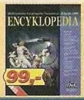
Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!

GEOGRAFIA

Program obejmuje zakresem testów materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Materiał podzielony jest na poszczególne klasy, które posiadają tematycznie pogrupowany materiał np. Krajobraz, czy Afryka. Bogata oprawa graficzna.

POLONEZ

Multimedialny zestaw 6 programów do nauki języka polskiego, przeznaczonych dla uczniów od klasy 1 szkoły podstawowej aż do matury. Program jest szczególnie pomocny przy powtórzeniach materiału i pogłębianiu wiadomości z języka polskiego.

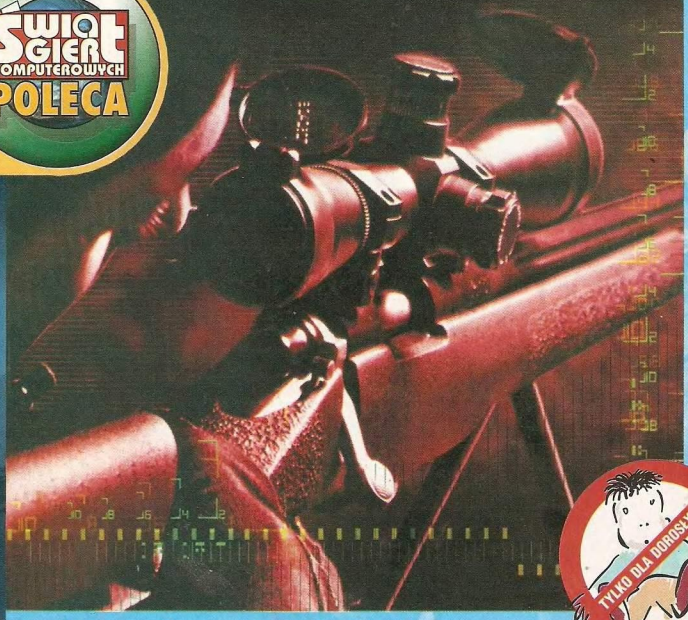


MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA edycja 2000

72 000 haseł
4 600 zdjęć, ilustracji i mapy
51 minut filmów i animacji
180 minut muzyki
500 000 połączeń hipertekstowych. Płyta CD zawiera 20 tomów "Popularnej Encyklopedii Powszechnej".

SOLDIER OF FORTUNE

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

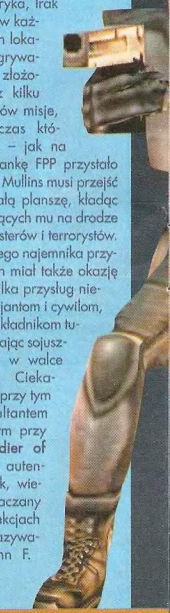


Od czasów *Carmageddon* i *Postal* mało co jest już w stanie zaszokować graczy. Dobijanie błagających o litość rannych, plucie na trupy, odrąbywanie członków, pożeranie pulsujących serc czy mordowanie matek z małymi dziećmi to standardowy zestaw „atrakcji", którymi chcą zainteresować potencjalnych odbiorców twórcy gier z reguły średnio ciekawych. Soldier of Fortune zaskakuje nie tym, że można tu ofierze odstrzelić rękę, nogę, pół szczęki czy klejnoty rodzinne, lecz tym, że niezależnie od owego sadystycznego wachlarza jest bardzo dobrą grą akcji – a na dobrą sprawę, jedną z najlepszych strzelanin FPP od czasów *Dark Forces*.

Do stworzenia Soldier of Fortune posłużył niemłody, ale wciąż jeszcze atrakcyjny engine *Quake'a 2*. Został on jednak bardzo poważnie zmodyfikowany, poprzez dodanie specjalnego systemu autorstwa firmy Raven Software; system ten zwie się GHOUL i modeluje trafienia w 26 części ciała ofiary, wywołując różne zachowania, adekwatne do lokalizacji postrzału. Co więcej, gwarantuje on też sprawniejszą animację, ulepsza teksturowanie oraz operowanie źródłami oświetlenia, a także zapewnia duże zróżnicowanie w wyglądzie pojawiających się w grze postaci (w Soldier of Fortune znaleźć ich można blisko trzy setki). Słowem, choć korzysta ze zdobyczy *Quake'a*, to wcale nim nie jest – tym mniej zresztą, że akcja SoF osadzona jest w jak najbardziej realistycznym środowisku i scenerii.

Żywot najemnika poczciwego

Akcja Soldier of Fortune osadzona jest w przyszłości bardzo niedalekiej – na tyle bliskiej, że realia geopolityczne oraz militarne niemal w stu procentach pokrywają się ze współczesnymi. Główny bohater, John F. Mullins, jest najemnikiem pracującym potajemnie dla rządu USA – a więc służącym po jak najbardziej słusznej stronie. Swą przygodę zaczyna od interwencji w metrze, gdzie grupa bandytów wzięła do niewoli zakładników; czyżby jednak są bandziory dla doświadczonego psa wojny? Ano, ni mniej ni więcej, jak rozgrzewką przed właściwą zabawą, podczas której Mullins, wspierany przez swego wiernego przyjaciela Hawka, zwiedzi pół świata poszukując skradzionych w Rosji głowic jądrowych, a później tropiąc przywódcę śmiertelnie niebezpiecznej organizacji terrorystycznej. Oznacza to podróż przez tak atrakcyjne dla turystów miejsca, jak Syberia, południowa Afryka, Irak czy Bośnia; w każdej z tych lokacji rozgrywają się złożone z kilku etapów misje, podczas których – jak na strzelankę FPP przystało – John Mullins musi przejść przez całą planszę, kładąc trupem stających mu na drodze żołnierzy, gangsterów i terrorystów. Jak na poczciwego najemnika przystało, będzie on miał także okazję wyświadczyć kilka przysług nieporadnym policjantom i cywilom, ratując życie zakładnikom tudzież wspomagając sojusznicze oddziały w walce bezpośredniej. Ciekawostkę stanowi przy tym fakt, iż konsultantem współpracującym przy tworzeniu Soldier of Fortune był autentyczny najemnik, wielokrotnie odznaczany za udział w akcjach militarnych, nazywający się... John F. Mullins.



Duży kaliber

Twórcy programu położyli duży nacisk na jak najbardziej zbliżone do rzeczywistości przedstawienie działania broni; dotyczy to nie tylko skutków trafień w różne części ciała, ale także dostępnego arsenału. Wśród zawartych w grze broni znajdziesz nóż, doskonale nadający się zarówno do rzucania, jak i do krojenia przeciwników na krótki dystans, a także dwa rodzaje pistoletów – wymyślonych na potrzeby gry, ale wzorowanych na istniejących broniach kalibru 9 mm oraz 0.44 cala. Choć są to najprostsze i najbardziej podstawowe narzędzia do zabijania, to wcale nie najsłabsze: odpowiednio celując (na przykład w gardło czy głowę) można przy ich pomocy ubić nawet najbardziej opancerzonego wroga. Nie mogło też zabraknąć strzelby, z której grzmoci się potężnymi ładunkami śrutowymi; całkowicie nieskuteczna na większy dystans, z małej odległości potrafi urwać nogę, rękę czy głowę zaskoczonemu przeciwnikowi.

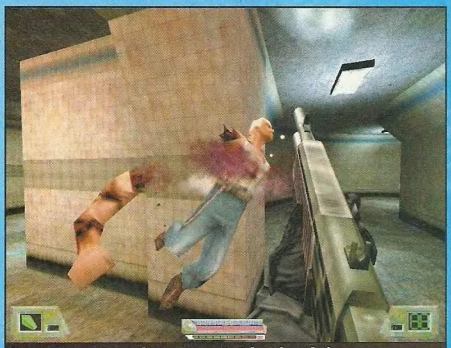
Do najskuteczniejszych typów uzbrojenia w Soldier of Fortune zdecydowanie należy wszelkiego rodzaju broń maszynowa: dwa typy peemów (w tym jeden z tłumikiem) doskonale spisują się podczas walki w zamkniętych pomieszczeniach, a ciężki karabin maszynowy pozbawi życia każdego, nawet znacznie oddalonego nieprzyjaciela. Do tego ostatniego zadania znacznie lepiej jednak nadaje się karabin snajperski; twórcy gry wyśmienicie rozwiązali tryb celowania i strzelania z tej broni. Można bowiem, po zbliżeniu oka do lunety, dowolnie oddalać lub przybliżać cel, swobodnie wybierając miejsce, w które chce się trafić. Po strzale ze karabinu snajperskiego w pełni ujawniają się atrakcje systemu GHOUL: wróg trafiony w nogę zacznie podskakiwać, w stopę – skręcać się z bólu, postrzelony w gardło złapie się przed śmiercią za ranę, szczególnie zaś efektownie wygląda trafienie w głowę: nie dość, że ta rozbryzguje się całkiem widowiskowo, to jeszcze na bok leci czapeczka czy inny kapelusz, które ofiara miała kaprys nosić. Dodatkową atrakcję trybu snajperskiego stanowi możliwość rozbrajania przeciwników: wystarczy strzelić w trzymaną przez wroga broń, by ten ją wypuścił i stał się bezbronny niczym dziecko we mgle (co ciekawe, w ten sposób rozbrojeni wrogowie nie podniosą porzuconego pistoletu czy karabinu, ale chętnie rzucą się na Ciebie z gołymi pięściami). Jedynym mankamentem karabinu wyborowego jest fakt, iż traci on wszystkie swe magiczne właściwości gdy strzela się z niego bez użycia lunety; wówczas pociski tracą moc penetrującą a sama broń – celność, co mocno ogranicza jej użyteczność.

Obok arsenału przypominającego autentyczny sprzęt bojowy

W SKRÓCIE

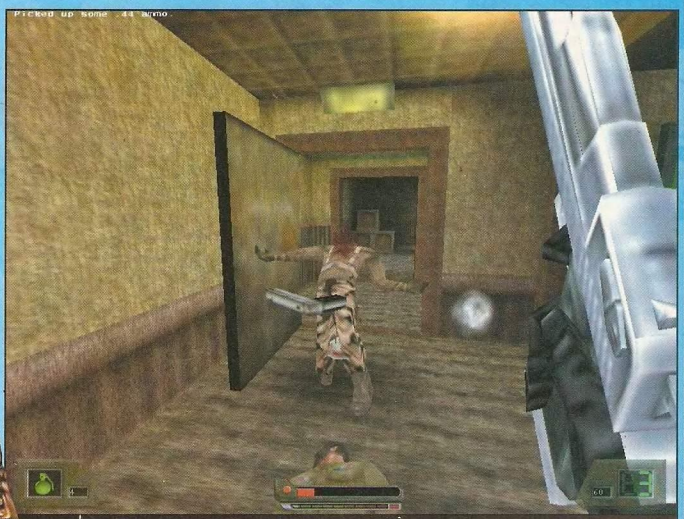
ZALETY:
+ dokładne odzwierciedlenie działania broni
+ wciągająca fabuła
+ doskonały tryb snajperski

WADY:
- tylko dla kart z Open GL



Tego typu scen zobaczysz w SoF bardzo dużo.

Ewidentny brak kultury.



GHOUL w akcji. Po celnym trafieniu przecinik stracił głowę.

w **SoF** umieszczono także kilka broni stanowiących ukłon w kierunku miłośników sieciowania, aczkolwiek nie tak bardzo już realistycznych. Wśród nich znajdziesz miotacz ognia, którym trudno podpalić psa, za to potrafiący wyrzucać ogniste kule; wyrzutnię rakiet strzelającą wachlarzami pocisków; emiter mikrofal, przypalający adwersarzy na dystans; w końcu miotacz pocisków o potwornej sile rażenia. Z tego wszystkiego w grze solo przydaje się na dobrą sprawę tylko bazooka, pomocna w demolowaniu czołgów, reszta zaś stanowi mało użyteczny folklor. Pamiętać jednak należy też o tym, iż **SoF** to przede wszystkim strzelanina 3D, a nie realistyczny symulator a'la ***Rainbow Six*** i tej to konwencji podporządkowana jest całość konstrukcji programu.

Sieciowe rozkosze

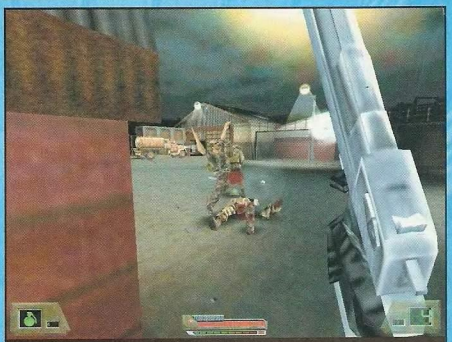
Obok niezwykle wciągającej przygody w trybie pojedynczego gracza, **Soldier of Fortune** oferuje wyśmienicie opracowany tryb zabawy sieciowej. Na specjalnie do tego celu przygotowanych planszach bawić się można w trybie deatmatchu, w przechwytywanie flagi, a także w całkiem oryginalne zabawy w rodzaju „Assasin", gdzie jeden gracz ściga drugiego, sam będąc tropionym przez innego. Tak czy siak, najwięcej radości daje kilkuosobowy deathmatch, w niczym nie ustępujący atrakcyjnością takim tytułom, jak ***Unreal Tournament*** czy ***Half-Life***; plansze pełne są broni, ciasnych zakamarków, otwartych przestrzeni i miejsc, w których można szykować najrozmaitsze zasadzki – na dobrą sprawę brakuje tylko klasycznych kryjówek dla snajperów, co może i dobrze, bo wpłynie na zmniejszenie się pogłowia kamperów. O atrakcyjności trybu multiplayer w **SoF** stanowi przede wszystkim fakt, że o ilości frągów wcale niekoniecznie decyduje tutaj małpia zręczność (jak w ***Q3***), lecz inteligentne wykorzystanie posiadanego sprzętu i warunków topograficznych. Warto też wspomnieć o ciekawostce, jaką jest możliwość wychylania się o 45 stopni w lewo lub prawo – pozwala to nie tylko na wyglądanie zza rogów i szybkie chowanie się za nimi, ale także umożliwia unikanie pocisków przeciwnika posługującego się pistoletem. Taki lawirujący między pociskami cel wygląda niezwykle widowiskowo, niczym Neo z Matrixa na dachu wieżowca – przynajmniej do czasu, gdy nie mogący weń trafić adwersarz wpadnie na to, że można strzelać w nieruchome nogi.

Spiczki nie igruszka

Nie przez przypadek porównałem wcześniej **Soldier of Fortune** do ***Dark Forces***. Co prawda i wygląd nie ten, i realia całkiem inne, ale gry te cechuje podobnie wciągająca fabuła, przedstawiająca spójną i wciągającą opowieść. Co prawda zagadki w **SoF** są nieporównywalnie łatwiejsze niż te z ***DF*** – na dobrą sprawę po prostu idzie się przed siebie, od czasu do czasu wciskając guzik czy wysadzając coś w powietrze – jednak po ustawieniu odpowiedniego poziomu trudności zabawa staje się równie ekscytująca, ze względu na fakt, że przeciwnicy prezentują wysoki poziom wyszkolenia i pokonanie ich wymaga nie tylko siły, ale przede wszystkim zmyślności, nie raz stając się prawdziwą próbą nerwów.

Podsumowując, **Soldier of Fortune** to jeden z najciekawszych tytułów FPP tego roku, oferujący wiele godzin wyśmienitej zabawy zarówno w trybie pojedynczego gracza, jak i w rozgrywce wieloosobowej. Ze względu na niezwykle realistyczne obrazy śmierci i ran produkt ten adresowany jest wyłącznie do widzów dorosłych i to o mocnych nerwach, istnieje jednak możliwość zredukowania poziomu „krwistości" programu, który i tak nie traci przy tym na atrakcyjności. Wyśmienita grafika, przestrzenny dźwięk oraz doskonale spisujący się system GHOUL to niewątpliwe atuty programu, a jego jedyną wadę – niezależną zresztą od twórców **SoF** – stanowi cena, wynosząca niemal 200 złotych.

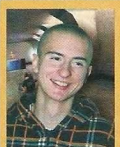
ManJAk



Walka z irackim reżimem.

Nikt nie przeżyje spotkania z pistoletem maszynowym.

Moim zdaniem



Michał Nowakowski

Nim zobaczyłem **Soldier of Fortune** sądziłem, że czeka mnie kolejny program w rodzaju ***Rainbow Six***, czy ***Hidden of Dangerous***. Gdy przyglądałem się grającemu ManJAkowi doszedłem do wniosku, że ludzie z **Raven Software** nie bardzo mogli się zdecydować czy chcieli zrobić realistyczny symulator walki, czy na wpół fikcyjną rozwałkę w rodzaju ***Quake'a***. Krótko mówiąc opcja dla pojedynczego gracza średnio mnie zachwyciła. Moje zdanie na temat **Soldier of Fortune** uległo jednak diametralnej zmianie w chwili, gdy pewnego wieczoru w redakcji zebraliśmy się by wypróbować w tej grze opcję multiplayer. Już po kilku poziomach, na których co rusz zmuszony byłem do obmyślania nowych zasadzek, opracowywania podejść taktycznych pod moich kolegów i wykonywania samobójczych ataków na przeważające siły wroga, byłem absolutnie zachwycony. Opcja multiplayer w **Soldier of Fortune** jest po prostu rewelacyjna, według mnie prawie tak dobra jak w nieśmiertelnym ***Duke Nukem 3D***. Samotna gra jest w porządku, ale dopiero zabawa w sieci ze znajomymi da Tobie pełną satysfakcję.

Zręcznościowa

minimum:
PC Pentium 233, 64 MB RAM, Windows 95/98, akcelerator 3D
zalecane:
Pentium 2 300, akcelerator 12 MB

producent: Raven Software
wydawca: Activision
polski dystrybutor: LEM

cena: 189 zł

demo na CD 4/00

Gra TPP dla graczy w każdym wieku!!!

Ubi Soft

HYPE™

THE Time Quest

Całkowicie po polsku!

TYLKO 99 zł

W tej grze każdy znajdzie coś dla Siebie: walkę, przygodę, rozwiązywanie zagadek oraz ogromną dozę humoru i zabawy

playmobil interactive

LICOMP EMPIK MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce

Licomp EMPIK Multimedia Sp. z o.o.

tel./fax: (0-22) 642 31 65, (0-22) 642 99 21

www.lem.com.pl - lem@lem.com.pl

© 1999 Ubi Soft Entertainment. © 1999 by Geobra Brandstätter GmbH & Co. KG, Zirndorf, Germany. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe są własnością odpowiednich firm. Stosowanie ich w jakiejkolwiek postaci, bez pisemnych zezwoleń, jest prawnie zabronione.

MARTIAN GOTHIC
UNIFICATION

Czerwona Planeta już od dawna stymulowała wyobraźnię ludzi. Pisarze s-f uparcie zaludniali ją Marsjanami, którzy wyprowadzili się z niej dopiero w momencie, gdy pierwsze sondy kosmiczne stwierdziły, że prawdopodobieństwo występowania na tym globie ufoludków jest bliskie zeru. Niemniej jednak, w 1996 roku w próbkach pobranych z asteroidu, który tysiące lat temu spadł na Antarktydę, odkryto bakterie, świadczące o tym, że życie na Marsie istniało. Właśnie ten fakt posłużył programistom z firmy Talonsoft jako podstawa do stworzenia ich najnowszej gry przygodowej utrzymanej w konwencji horroru – Martian Gothic: Unification.

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ atmosfera grozy
+ znakomita fabuła

WADY:
- niewygodny sposób zapisu gry
- brak opcji wyrzucania przedmiotów

Trójka odważnych

Martin Karne

Narodowość: Amerykanin
Wiek: 31 lat
Zawód: Oficer ochrony
Charakterystyka: Były żołnierz. Osobnik bardzo zdyscyplinowany, obdarzony cechami przywódczymi, zdolny sprostać najtrudniejszym sytuacjom.

Kenzo Uji

Narodowość: Japończyk
Wiek: 25 lat
Zawód: Informatyk
Charakterystyka: Z natury samotnik, zamknięty w sobie, okazjonalnie zdarzają mu się przebłyski geniuszu, każdy problem rozważa z kilku stron i żadna hipoteza nie jest dla niego zbyt dziwna.

Diane Matlock

Narodowość: Brytyjka
Wiek: 26 lat
Zawód: Mikrobiolog
Charakterystyka: Pochodzenie arystokratyczne, bardzo kulturalna, zrównoważona osobowość, znakomicie sprawdza się w stresujących sytuacjach, życie traktuje jako przygodę.

Misja na Marsa

Na początku dwudziestego pierwszego wieku olbrzymią władzę zdobył pewien biznesmen o zapędach naukowych. Stworzył on specjalne centrum badań o nazwie Earth Control i zasponsorował pierwszą wyprawę załogową na Marsa, jak również, poprzez swą organizację założył tam stałą bazę mającą na celu zbadanie możliwości przekształcenia czerwonej planety w miejsce, w którym mogliby żyć ludzie. Wszystko szło dobrze do momentu, gdy w sierpniu 2018 roku przestały docierać komunikaty z bazy. Ostatnia enigmatyczna wiadomość brzmiała: „unikaj innych, a przeżyjesz". Earth Control natychmiast zorganizowało wyprawę ratunkową, w skład której weszły trzy osoby: żołnierz, specjalista od komputerów i mikrobiolog. Pamiętając o przestrodze, każde z nich wkroczyło do bazy innym wejściem i ruszyło na spotkanie z przerażającą marsjańską tajemnicą.

Razem lecz osobno

W **Martian Gothic: Unification** zastosowano rozwiązanie, z którym weterani gier przygodowych mieli już okazję zetknąć się w ***Day of the Tentacle*** firmy ***LucasArts***. Mam na myśli fakt, że kieruje się tu trójką bohaterów, specjalizujących się w różnych dziedzinach, którzy muszą ze sobą współpracować pilnując jednocześnie by się nie spotkać. Gdyby bowiem doszło do ich zetknięcia, stałaby się rzecz straszna. Istnieje jednak pewien sposób, w jaki trójka astronautów może się ze sobą kontaktować i udzielać materialnej pomocy. Cała marsjańska baza została wyposażona w tuby do poczty pneumatycznej, za pomocą której bohaterowie podsyłają sobie przedmioty, notki, itp. Bez tego nie da się poczynić w grze jakichkolwiek postępów. Na marginesie, fakt, że postacie cały czas trzymają się osobno, poruszając się po opustoszałych korytarzach tworzy bardzo sugestywną atmosferę grozy, która znakomicie udziela się graczowi.

Z gołymi rękami

Podczas penetracji marsjańskiej bazy bohaterom niejednokrotnie przyjdzie toczyć pojedynki z byłymi mieszkańcami bazy, którzy wykazują się wyjątkową ruchliwością po śmierci, wstając w najmniej spodziewanych momentach i rzucając się Tobie do szyi. I wszystko byłoby pięknie, gdyby nie fakt, że z bliżej nieznanych przyczyn, astronauci na misję ratunkową wybrali się bez jakiegokolwiek uzbrojenia, aby

Relaksujące widoki z rzutnika.

Procedura odkażania.

zdobyć choć najmniejszy pistolecik w bazie, trzeba się zdrowo namęczyć (na kopniaki, którymi potrafią częstować bohaterowie, nie ma specjalnie co liczyć). W ogóle, ekwipunek trójki badaczy jest dość osobliwy, gdyż składają się nań papierki po cukierkach, szminka do ust, przewodnik po grach wideo i inne śmieci, których w dodatku, ze względu na dziwny interfejs, nie jest łatwo się pozbyć. Przyczyna jest prosta: ktoś w **Talonsoft** nie pomyślał, że czasami można by chcieć wyrzucić, lub tymczasowo gdzieś odłożyć, jakiś przedmiot (w końcu pojemność inwentarza jest ograniczona) po to by podnieść inny. Tak więc za każdym razem, gdy następuje przepełnienie kieszeni trzeba biegać po korytarzach w poszukiwaniu schowka, czy szafki, gdzie spokojnie można upchnąć własne odpady. Na szczęście takie sytuacje zdarzają się rzadko, niemniej jednak, kiedy już nastąpią potrafią porządnie wyprowadzić z równowagi.

Rzeczą znacznie bardziej irytującą jest sposób zachowywania gry. Albowiem aby zrobić save'a trzeba odnaleźć komputer, który będzie posiadał określoną liczbę pozycji do zapisu. Wierz mi, że czasem trzeba się zdrowo nabiegać by znaleźć kolejny terminal.

Horror na medal

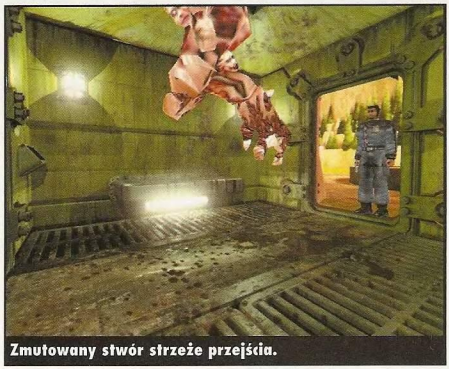
Przejdźmy jednak do fabuły, która w **Martian Gothic: Unification** zasługuje na ogromne brawa. Osobiście z wielką chęcią obejrzałbym film zrobiony na podstawie scenariusza do tej gry. Występują tutaj znakomite elementy grozy, ataki z zaskoczenia przy akompaniamencie szarpiącej nerwy muzyki, pradawna marsjańska tajemnica wiążąca się z sekretem śmierci i „nieśmierci" mieszkańców bazy, a gdy dorzucić do tego wszystkiego maszynę, która zyskała świadomość i kilka obcych istot, jakie zdarzy Ci się napotkać, otrzymujemy horror pierwszej klasy, w którym Tobie przyjdzie zagrać potrójną rolę pierwszoplanową. Także pod względem dźwięku i grafiki gra dorównuje swej znakomitej fabule. Mroczne, tchnące grozą wnętrza marsjańskiej bazy stwarzają niepowtarzalną atmosferę, którą dodatkowo potęgują dziwne odgłosy roznoszące się echem po korytarzach i nastrojowa muzyka, której nie powstydziłby się dobry film grozy.

Ty, zdaje się powinieneś nie żyć.

Jazda na Marsa!

Gorąco polecam Ci mroczną podróż na czerwoną planetę za pośrednictwem **Martian Gothic: Unification**. Jest to świetnie wykonana gra posiadająca wszystko to co miłośnicy przygodówek cenią najbardziej, czyli wciągającą fabułę, mnóstwo zagadek i interesujących bohaterów. Tytuł ten odradzam jedynie osobnikom o słabych nerwach, których serce może nie wytrzymać co mocniejszych scen.

Elektryczny



Zmutowany stwór strzeże przejścia.

Gustowne wnętrze nie ma co.

Przygodowa

minimum: Pentium 200, 32 MB RAM CD-ROMx4, Windows 95/98 akcelerator 3D
zalecane: Pentium 266, 64 MB RAM CD-ROMx6

producent: Talonsoft
wydawca: Take 2 Interactive
polski dystrybutor: Play It

cena: 159 zł

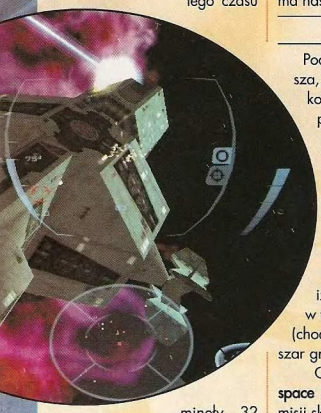
FREESPACE 2

Świat Gier Komputerowych POLECA

Zanim pojawił się *Descent Freespace: The Great War*, rynkiem symulacji kosmicznych niepodzielnie rządziły gry spod znaku „Gwiezdnych wojen" i seria *Wing Commander*. Po premierze, która była prawdziwym wydarzeniem w naszym światku, jasne się stało, że oto wyrósł tej parze nowy konkurent. I to nie byle jaki. Wiadomo także było, iż o wyniku pojedynku zdecyduje ostatecznie część druga – Freespace 2.

Historia lubi się powtarzać

Wielka Wojna dobiegła końca. Ziemianie i Vasudanie, zjednoczywszy się pod wspólnym sztandarem (GTVA), pokonali rasę Shivan i ustanowili nowy podział znanego wszechświata. Od tamtego czasu



minęły 32 lata. Vasudanie odbudowali swoje imperium w błyskawicznym tempie, a ich osiągnięcia wywołały u ludzi podziw pomieszany z zazdrością – tym większe, że nasze światy ledwie radziły sobie z narastającymi lawinowo problemami. Niektórzy nawet posunęli się do posądzenia Vasudan o nielojalność i zawiązali tajne ugrupowanie o nazwie Front Neo-Terrański.

Kiedy rozpoczyna się akcja gry, te trzy siły ścierają się ze sobą w walce o władzę. Jednocześnie trwają badania nad dorobkiem rasy, która została pokonana niegdyś przez Shivan. Z pozostałości po Starożytnych wynika, iż Wielka Wojna wcale nie była pierwszym konfliktem megagalaktycznym, a Shivanie to nacja, która od tysiącleci dąży do władzy absolutnej i wyniszcza epoka po epoce kolejne cywilizacje. Rychło okazuje się także, iż nazbyt szybko chlubiliśmy się zwycięstwem. Tak naprawdę wróg nie został pokonany, a jedynie wycofał się na strategiczne pozycje, przegrupował i przystępuje do ponownego ataku. Prawdziwa groza dopiero ma nastąpić.

Akt drugi

Podobnie jak część pierwsza, **Freespace 2** to symulacja kosmiczna w najczystszej postaci – a piszę to, ponieważ nie jest to wcale takie oczywiste. Przypomnam, iż pierwowzorem serii jest trzyczęściowy cykl strzelanek FPP pt. „Descent" (wtedy istniały tylko dwie części), których wyróżnikiem było to, iż ich akcja toczyła się w trójwymiarowej przestrzeni (chodzi o ruch, a nie tylko obszar gry).

Co ciekawego oferuje **Freespace 2**? Przed Tobą ponad 30 misji składających się na kampanię o naprawdę intrygującej fabule, podczas której będziesz konwojował transporty, wykonywał rajdy myśliwców, osłaniał akcje większych jednostek, bombardował, przechwytywał lub rozbrajał statki wroga, przeprowadzał zwiad na nieprzyjacielskim terenie, ratował z opresji swoich pobratymców. To nie wszystko. Czeka Cię dowodzenie zgrupowaniami do 11 statków włącznie, pilotowanie pojazdów vasudańskich oraz typu stealth (niewidzialne), a także korzystanie z zupełnie nowych rodzajów broni (poza starymi).

W grze znajdziesz około 70 rodzajów pojazdów, a wśród nich giganty klasy Jaggernaut (absolutne novum – czegoś tak wielkiego jeszcze w symulatorach kosmicznych nie widziałeś), statki AWACS pozwalające powiększyć rejon działania o sondowany przez radar obszar, a nawet statki zbierające gaz z mgławic służący po obróbce jako paliwo dla silników. Niestety, tymi większymi nadal nie można dowodzić.

Jeśli chodzi o inne nowinki, to warto powiedzieć, iż spora część akcji toczy się w... mgławicy, co jest zupełnie niespotykanym pomysłem w tego rodzaju grach. Sprawia on, iż napięcie wzrasta dodatkowo o element zaskoczenia, co dotychczas uzyskiwano jedynie przez nagłe wyłonienie się statków wroga z podprzestrzeni. Teraz okazuje się, iż samo wychwycenie sygnału nie wystarcza do rozpoznania wroga, trzeba jeszcze sygnał ten zidentyfikować – czasem zaś okazuje się, że wykryty obiekt nie jest li tylko zwykłym statkiem bojowym, ale megastacją o rozmiarach przekraczających nasze wyobrażenia.

A przy okazji, skoro już mowa o zaskoczeniu, koniecznie należy podkreślić, iż w serii ***Freespace*** standardem stał się fakt budowania wielostopniowych misji. Chodzi o to, że podczas zapoznania się z celami dowiadujemy się o zadaniach ogólnych, które jednak podczas akcji potrafią się całkowicie zmienić lub wzbogacić o nowe punkty. Taki układ scenariusza sprawia, iż fabuła jest żywa i kształtuje się dosłownie na naszych oczach.

Jeśli chodzi o stronę audiowizualną, to zasługuje ona na najwyższe słowa uznania. Takich eksplozji, takiej dynamiki walki, takich efektów dźwiękowych – symulatory kosmiczne jeszcze nie widziały. W niektórych starciach bierze udział po kilkadziesiąt pojazdów, tworząc istny armageddon w kosmosie. Co ciekawe, nie oczekuj, że będziesz tutaj gwiazdą; herosem, od umiejętności którego zależą losy świata. Wręcz przeciwnie – zwłaszcza w początkowych misjach – jesteś tylko trybikiem w ogromnej machinie wojennej. To właśnie dlatego, choć niejed-

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ znakomita kampania
+ efektowna grafika
+ polska wersja językowa
+ przystępna cena!

WADY:
- nakładanie się komunikatów głosowych
- bardzo wysokie wymagania sprzętowe

1. Wrogi statek transportowy ucieka z cennym ładunkiem.

2. Celna salwa z działek bezpowrotnie niszczy kontener.

3. Czas zająć się statkiem. Wybór rakiet, namierzanie celu i...

4. Trafiony! Misja wykonana, czas powrócić do bazy.

nokrotnie odniesiesz oszałamiające sukcesy, będziesz musiał także poznać smak porażki. Nie zawsze bowiem będziesz mógł walczyć z potęgą Shivan. Czasem lepiej będzie, w obliczu przeważających sił wroga, uciec i uratować to, co jeszcze uratować się da.

Jako że **Freespace 2** jest grą roku 2000, nie mogło zabraknąć tu opcji multiplayer. Pojedynki może toczyć do 12 graczy włącznie poprzez sieć LAN, sieć lokalną (TPC/IP) oraz modem. Opcja ta oferuje tryby in dogfight (wszyscy przeciwko wszystkim), team vs. team (gra pomiędzy zespołami), a także cooperative mission (współpraca graczy).

Na koniec wypada dodać, iż do programu załączono edytor, który pozwala samodzielnie skonstruować poszczególne misje, a nawet całą kampanie. Szkoda tylko, że w całości jest on w języku angielskim, uniemożliwiając jego obsługę osobom nie znającym tego języka.

Podsumowanie

Grając w pierwszą część **Freespace**, byłem ciekaw, czy tytułowi temu uda się zaistnieć obok takich gigantów, jak ***Star Wars*** czy ***Wing Commander***. Wiadomo, pierwsza jaskółka nie czyni wiosny. Teraz jednak, kiedy ukazała się już część druga, z radością mogę powiedzieć, iż dylogia ta spełnia pokładane w niej nadzieje, stając się równorzędnym partnerem dla wspomnianych serii. Więcej nawet, zaryzykuję stwierdzenie, iż cykl ten wychodzi obecnie na pozycję lidera w dziedzinie symulacji kosmicznych (wiadomo – gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta). Wystarczy zresztą sięgnąć po którąś z części (obie dostępne są na rynku), aby się o tym przekonać. Tak więc jeśli lubisz walki kosmiczne i marzy Ci się kariera pilota myśliwca gwiezdnego, **Freespace 2** jest idealnym wyborem, najlepszym z możliwych. Tym bardziej, iż gra jest dostępna na naszym rynku w polskiej wersji językowej.

Hazard

Symulacyjna

minimum:
Pentium 200, 32 MB RAM
CD-ROM, Windows 95/98
akcelerator 3D
zalecane:
Pentium 3, 64 MB RAM, karta dźwiękowa EAX lub A3D, dżojstik z Force Feedbackiem

producent: Volition
wydawca: Interplay
polski dystrybutor: CD Projekt

cena: 79 zł

demo na CD 11/99

WYBRANE STATKI KOSMICZNE

GTVA Colossus

Największy i najlepiej wyposażony statek we flocie GTVA. Jest owocem 20-letnich prac prowadzonych wspólnie przez Ziemian i Vasudan. Na jego potężne uzbrojenie składa się 80 wieżyczek i 60 myśliwców. Załoga liczy 30.000 członków.

GVD Hatshepsut

Nowy typ niszczyciela, który wszedł na wyposażenie floty Vasudan w roku 2360. Choć zdarzają mu się awarie, zastąpił on niszczyciele klasy Typhon. Na uzbrojenie statku składają się 24 wieżyczki, 5 dział laserowych i 2 skrzydła myśliwców.

GTM Hippocrates

Statek-szpital zaprojektowany krótko po wojnie. Jego dość niezwykła konstrukcja umożliwia załodze szybkie odizolowanie poszczególnych przedziałów statku, gdyby na pokładzie wybuchła zaraza lub został on uszkodzony.

GTF Perseus

Nowy myśliwiec, który zastąpił we flocie GTVA starzejące się jednostki klasy Valkyrie. Jest bardzo szybki i zwrotny, zaś na jego uzbrojenie składa się Subach HL-7, działo Prometeusz oraz pociski Harpoon i Hornet.

GVB Sekhmet

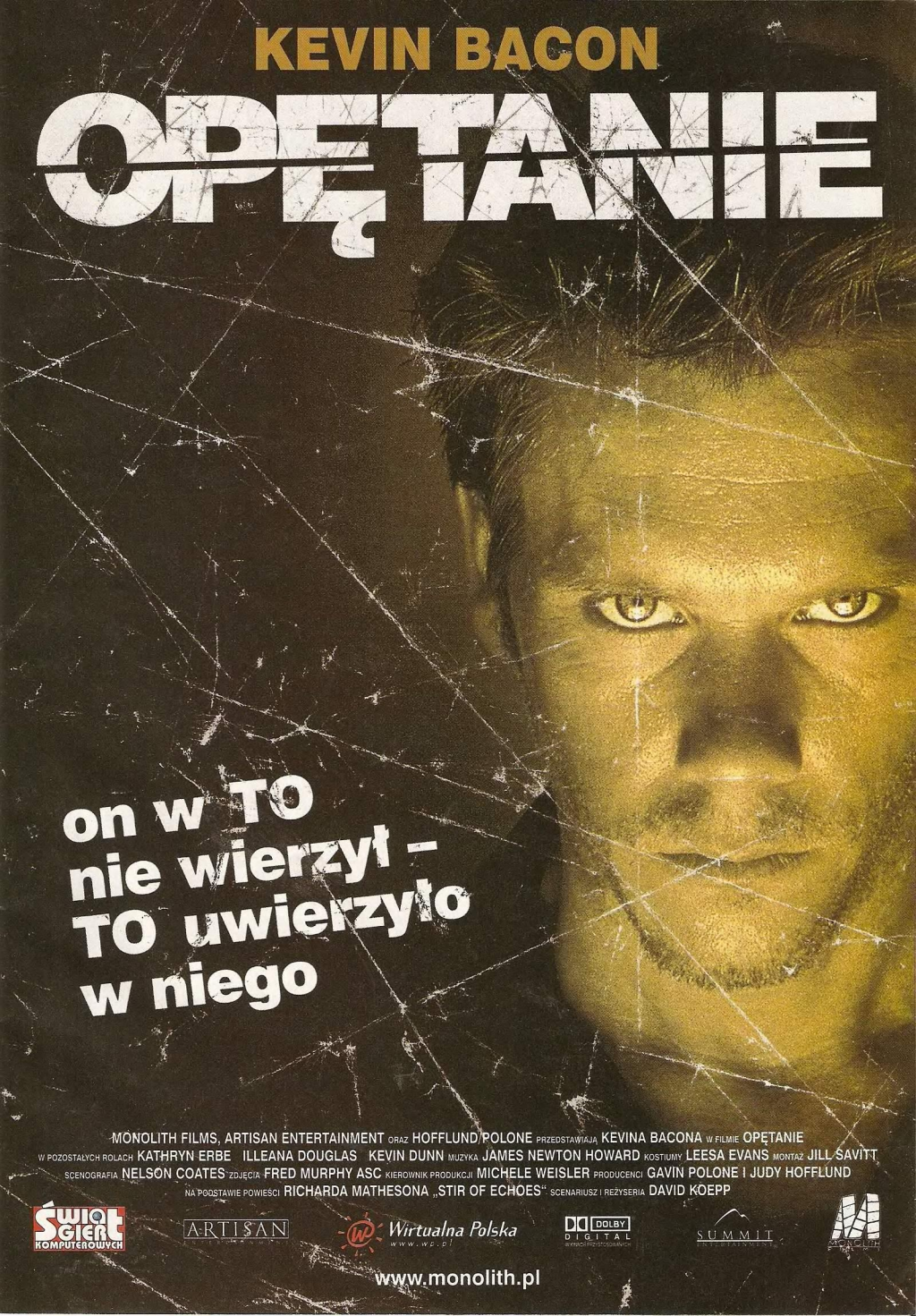
Wyśmienity bombowiec. Stworzony przez Shivan został udoskonalony przez techników Vasudan. Posiada cztery porty na uzbrojenie oraz trzy dodatkowe sloty na zamocowanie bomb i/lub pocisków. Jest bardzo szybki i posiada wytrzymały pancerz molibdenowy.

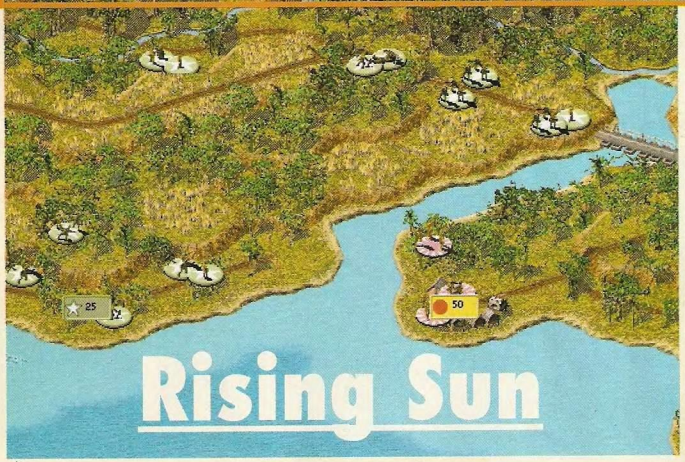
1. Niszczyciel Sprzymierzonych otwiera ogień z ogromnych dział laserowych.

2. Wróg zostaje trafiony. Za chwilę do ataku przystąpią lżejsze jednostki.

3. Torpedy – ognia! Statek nieprzyjaciela nie ma już szans na ucieczkę.

4. Eksplozja giganta zamienia kosmos w gorejące piekło.

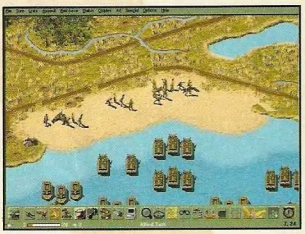

KEVIN BACON
OPĘTANIE
on w TO nie wierzył – TO uwierzyło w niego
MONOLITH FILMS, ARTISAN ENTERTAINMENT ORAZ HOFFLUND/POLONE PRZEDSTAWIAJĄ KEVINA BACONA W FILMIE OPĘTANIE
W POZOSTAŁYCH ROLACH KATHRYN ERBE ILLEANA DOUGLAS KEVIN DUNN MUZYKA JAMES NEWTON HOWARD KOSTIUMY LEESA EVANS MONTAŻ JILL SAVITT
SCENOGRAFIA NELSON COATES ZDJĘCIA FRED MURPHY ASC KIEROWNIK PRODUKCJI MICHELE WEISLER PRODUCENCI GAVIN POLONE I JUDY HOFFLUND
NA PODSTAWIE POWIEŚCI RICHARDA MATHESONA „STIR OF ECHOES" SCENARIUSZ I REŻYSERIA DAVID KOEPP
Świat Gier Komputerowych
ARTISAN
Wirtualna Polska
www.wp.pl
DOLBY DIGITAL
SUMMIT ENTERTAINMENT
MONOLITH
www.monolith.pl

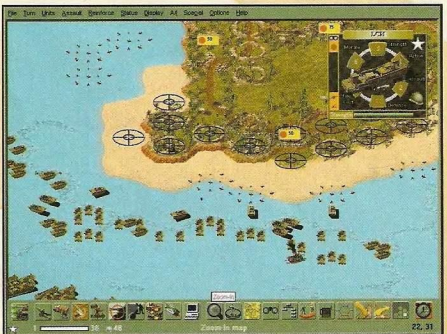


Rising Sun

Na lekcjach historii, walki toczone na Pacyfiku podczas drugiej wojny światowej omawiane są zwykle w telegraficznym skrócie, toteż tematyka ta jest dla niektórych równie egzotyczna, jak sam Ocean Spokojny. Okazję do bliższego przyjrzenia się temu niezwykle specyficznemu teatrowi działań daje najnowszy produkt z wytwórni Talonsoft, zatytułowany Rising Sun.

Specyfika walk na wyspach Pacyfiku powodowała, iż liczba ofiar po obu walczących stronach była bardzo duża. Fanatycznie oddane cesarzowi wojska japońskie nie poddawały się do niewoli, a braki w wyposażeniu żołnierze rekompensowali brawurą i bezwzględnym posłuszeństwem. Wyspy które Japończycy zajęli w początkowej fazie wojny, zamienione zostały w twierdze; każdy kamień, drzewo lub jaskinia były potencjalnym schronem dla żołnierzy cesarskiej armii lub pułapką i grobem dla nacierających aliantów. Najcięższym zadaniem dla atakujących okazywało się wysadzenie desantu z morza lub powietrza i utrzymanie przyczółków: pod gęstym ogniem artylerii barki parły ku brzegowi dziesiątkowane celnym ostrzałem. To było preludium do następnych tygodni zaciętych walk na wyspach. Gęsta dżungla uniemożliwiała szybki transport, toteż czołgi stawały się bezużyteczne w niektórych starciach, dodatkowym problemem było zaś zaopatrzenie z odległych o kilkadziesiąt, a nieraz kilkaset mil, baz. Także parne i wilgotne powietrze odbierało ochotę do jakiegokolwiek wysiłku, nie wspominając już o marszach przez lasy tropikalne. W takich właśnie warunkach będziesz musiał objąć dowodzenie nad swoimi wojskami i poprowadzić je do zwycięstwa.



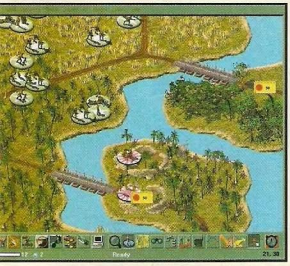


Lądowanie rozpoczęte!

Program oferuje rozegranie 7 kampanii lub 41 pojedynczych bitew. Zarówno jedne, jak i drugie osadzone są w realiach historycznych, choć zawierają także ofertę dla lubiących zwrot „co byłoby gdyby...". Będziesz mógł stoczyć ciężkie walki na Filipinach lub Birmie, wylądować na Okinawie lub zdobyć przestrzenie Nowej Gwinei. W każdej z bitew Twoim zadaniem będzie zdobycie strategicznych punktów na mapie w ciągu kilku lub kilkunastu tur walki. Bitwy można rozegrać dowodząc na jednym z pięciu szczebli dowodzenia, począwszy od batalionu a skończywszy na korpusie; dodatkowo również można ustalić liczbę jednostek uczestniczących w walkach, co daje możliwość kierowania kilkuset oddziałami jednocześnie. Także wybór dostępnych wojsk powinien zadowolić zapaleńców militariów – w grze zawarto około 150 różnych japońskich oddziałów, nie wspominając o ogromnej ilości różnorakiego sprzętu brytyjskiego lub amerykańskiego. Ważnym elementem jest też fakt, iż jednostki te zdobywają doświadczenie w walkach i w miarę jak rośnie ich morale, wzrasta ilość możliwych akcji do wykonania w jednej turze. Podczas bitwy należy także pamiętać, iż obecność oficerów na polu walki również dodatnio wpływa na morale żołnierzy.

Mapy zostały odwzorowane według archiwalnych danych sztabowych, co dodatkowo uatrakcyjnia grę. Ponadto, warunki pogodowe mają istotny wpływ na efektywność działania wojsk. Podobnie, różne pory doby wpływają na skuteczność oddziałów; tutaj należy pamiętać, iż noc była domeną piechoty japońskiej, która podejmowała szalencze ataki na pozycje amerykańskie z okrzykiem „Banzai!". Wówczas to najlepiej jest użyć całą broń ciężką oraz wezwać wsparcie artyleryjskie lub lotnicze, w przeciwnym wypadku potomkowie samurajów wedrą się na Twoje pozycje.

Komputerowy przeciwnik, w zależności od ustawionego stopnia trudności, może zachowywać się jak dowodzony przez pijanego kaprala, bądź w przeciwnym wypadku, niczym podwładny najlepszego generała. W pierwszym wariancie łatwo wpada w zastawione pułapki i atakuje ślamazarnie, natomiast jeśli podniesiesz wyżej jego umiejętności, wówczas lądowanie na plaży ze stratami sięgającymi 40% możesz uznać za spory sukces. Dla tych, którzy wolą zmierzyć się z żywym wrogiem, istnieje kilka



sposobów na rozegranie gry w multiplayerze; oprócz połączenia sieciowego można również zagrać poprzez e-mail. Program dodatkowo zawiera edytor własnych scenariuszy, co z pewnością przedłuży jego żywotność.

Graficznie program prezentuje się wprost wyśmienicie. Pole bitwy można oglądać zarówno w grafice dwu i trójwymiarowej, oraz z możliwością pomniejszenia lub powiększenia danego fragmentu mapy. Zróżnicowana topografia wysp Pacyfiku została wyśmienicie oddana na plastycznych mapach, oferując 41 różnych możliwości ukształtowania terenu: począwszy od brzegów i raf koralowych, poprzez bagna, pola uprawne, lasy i dżungle a na górach, wsiach i miastach kończąc.

Oprawa audio również zasługuje na słowa pochwały: każde zdarzenie na mapie wywołuje odpowiedni odgłos, niezależnie od tego czy to jest kanonada artylerii czy też pojedyncza seria z kaemu, lub zwykłe przemieszczenie wojsk. Całości dopełniają odgłosy przyrody, alarmy na trąbkach czy też marsze wojskowe. Jako ciekawostkę dodam, iż jeden z nich jest odśpiewany w języku japońskim.

Programiści z **Talonsoft** po raz kolejny udowodnili, że klasyczne strategie turowe, z figurkami, trójwymiarową planszą i tabelami pełnymi statystyk opisujących wartość bojową każdej jednostki, to dziedzina nie mająca dla nich tajemnic. **Rising Sun** jest rewelacyjną propozycją dla wszystkich miłośników tego rodzaju rozrywki, zwłaszcza teraz, gdy seria ***Panzer General*** mocno podupadła i nie zanosi się, aby w najbliższym czasie odzyskała pozycję lidera w dziedzinie strategii turowych.

Diaz

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ duży wybór jednostek
+ dokładnie odzwierciedlone realia historyczne

WADY:
- powolne działanie programu przy dużych bataliach

Strategiczna

minimum:
PC Pentium 166, 32 MB RAM SVGA 2 MB, Windows 95/98
zalecane:
Pentium 2, 64 MB RAM

producent: Talonsoft
wydawca: Take 2
polski dystrybutor: Play It

cena: 159 zł

Koncentracja sił przed bitwą.

BĄDŹ PATRIOTĄ ZACIĄGNIJ SIĘ!

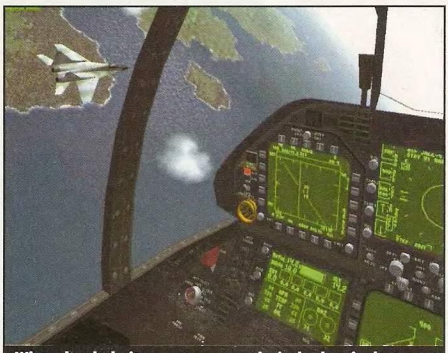
Korporacja Crayven potrzebuje Ciebie!
Umiejętność zbierania surowców, czy budowy bazy nie jest wymagana.
Czysta akcja. Czysta adrenalina.
Duże doświadczenie w użyciu megablasterów mile widziane.
(Jajogłowych nie przyjmujemy)

www.gc-crayven.com
GROUND CONTROL

SIERRA
Dystrybucja w Polsce:
www.play-it.pl
Sprzedaż wysyłkowa:
(033) 811-87-29
www.mig.pl
PLAY it

F/A-18 Simulator

Wyszkolenie pilota US Navy kosztuje więcej dolarów podatnika, niż pilota US Army; między innymi właśnie dlatego są oni uważani za elitę lotnictwa USA. Jednak czym byłaby ta elita bez dobrego i sprawdzonego sprzętu? Specyfika krótkiego startu i lądowania na pokładzie lotniskowca wymaga specjalnej konstrukcji płatowców. Jedną z nich jest F-18 Hornet: samolot przeznaczony do wykonywania uderzeń z pokładu lotniskowca, za którego sterami masz okazję zasiąść w najnowszej grze z serii *Jane's Combat Simulations*.



Wirtualny kokpit – rzecz w symulacjach obowiązkowa.

Efekt ataku rakietami powietrze-ziemia.

Nad oceanem

Fabuła gry opowiada o hipotetycznym konflikcie pomiędzy Stanami Zjednoczonymi i Rosją. Ów kraj, niestabilny politycznie i gospodarczo, w wyniku rebelii i przewrotów szybko staje sie również niestabilny militarnie – a należy pamiętać iż Rosja nadal posiada przeogromny arsenał atomowy. Latając Hornetem możesz wziąć udział w jednej z kampanii wymierzonych przeciw postsowieckiemu imperium. Podzielona ona została na cztery mniejsze operacje wojskowe: „Isolation", „Neutralisation", „Reduction", oraz „Restoration". Jest to niemal podręcznikowe przedstawienie warunków bojowych i przeprowadzanych bitew podczas konfliktu na większą skalę. W dwóch pierwszych częściach będziesz zdobywał przewagę nad przeciwnikiem zarówno powietrzną jak i morską, w trzeciej i czwartej do walki wkracza piechota morska, która pod osłoną własnego lotnictwa posuwa się w głąb terytorium przeciwnika. Na każdą z tych małych kampanii składa się kilka misji o różnym charakterze militarnym, lecz dominuje tu głównie zdobycie przewagi powietrznej i unieszkodliwienie sił wroga. W tym celu będziesz osłaniał własne samoloty a przechwytywał wrogie myśliwce i bombowce, niszczył umocnienia i stacje radarowe oraz naprzykrzał się obronie przeciwlotniczej. Dla tych, którzy nie są zainteresowani długą wojną, autorzy umieścili kilka „luźnych" misji do wykonania. Konkretnie jest ich 21 i również są zróżnicowane. Tutaj także czekają Ciebie atrakcje w rodzaju przechwytywania i wymiatania, bądź niszczenia wrogich okrętów lub celów naziemnych.

Dla zapaleńców w grze umieszczono również prosty edytor walk powietrznych. Wystarczy wybrać przeciwników, porę dnia i pogodę oraz ewentualny cel naziemny. Później następuje „klik" myszką – i już jesteś nad celem. Dzięki tej opcji możesz przećwiczyć walki powietrzne przed pojedynkiem sieciowym, gdyż i taką możliwość oferuje program. Aby doszkolić się w pilotażu warto zajrzeć do misji treningowych. Nauczysz się tam wszystkiego czego potrzebuje as przestworzy.

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ ciekawa kampania
+ dobrze skonstruowane misje

WADY:
- mało urozmaicona grafika

Łatwy realizm

Lot „osiemnastką" nie należy w tej grze do trudnych wyzwań,

gdyż poziom realizmu jest raczej przeciętny. Wprawdzie Hornet w ogóle jest maszyną łatwą do pilotowania, mimo tego jednak autorzy poszli na drobne uproszczenia, nadając grze małe elementy zręcznościówki. Na szczęście można je częściowo usunąć poprzez ustawienie poprzeczki z poziomem trudności na maksymalnej wysokości – wówczas Twoi przeciwnicy całkiem dobrze radzą sobie w powietrzu, a obrona P-lot potrafi zalać sadła za skórę. Wówczas zabawa nabiera rumieńców, ponieważ taki na przykład Su-27 umie napsuć wiele nerwów w pojedynku powietrznym, a spotkanie z parą MiG-ów 29 może skończyć się wprost fatalnie. Zważywszy, że obrona przeciwlotnicza nie próżnuje i w Twoim kierunku wyśle wszystko co tylko może skrócić Twój żywot. Jeśli dostaniesz się w sieć obrony naziemnej wówczas nawet silne manewrowanie niewiele może pomóc. Należy tu także przyznać plus autorom za uwzględnienie faktu, iż przeciwnicy nie są nieomylni. Podczas lotu zestrzeliłem jeden z czterech lecących razem bombowców, a on eksplodując pociągnął ku ziemi jeszcze dwóch swoich kompanów; zniszczyły ich odłamki, gdy tamten rozleciał się na drobne kawałki wewnątrz ich formacji.

Apetyt niezaspokojony

Od strony graficznej i dźwiękowej program prezentuje się przyzwoicie, choć nie zaskakuje żadnymi rewelacjami. Niedawno miałem okazję grać również w symulator F-18, tyle że z firmy ***Digital Integration*** i muszę stwierdzić, iż tym razem **Jane's** pozostaje z tyłu. O ile awionika i realizm są porównywalne, to oprawa graficzna trąci nieco myszką, a tylko jedna kampania, mimo iż składa się z czterech mniejszych, nie zaspokaja w pełni apetytu na latanie. Krótko mówiąc: można w **F/A 18 Simulator** pograć, ale nie trzeba.

Diaz

Stalowy szerszeń

F/A-18 Hornet to pierwszy amerykański myśliwiec uderzeniowy, pilotowany przez jednego człowieka. W czasie konfliktu w Zatoce Perskiej zadziwił wojskowych swą użytecznością zarówno w walce powietrznej z wrogimi myśliwcami jak i w atakach na cele naziemne. Jeden egzemplarz „stalowego szerszenia" kosztuje w tej chwili około 76 milionów dolarów amerykańskich.

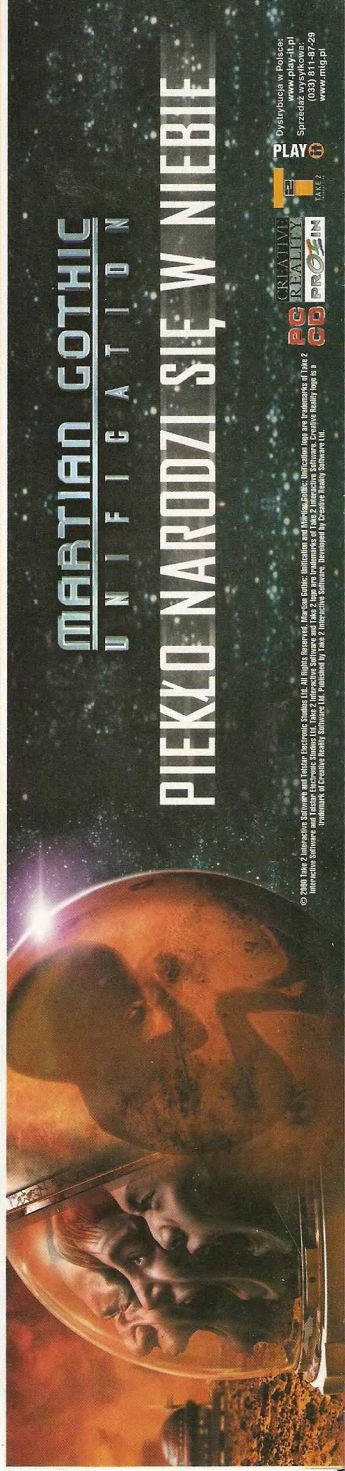
Symulacyjna

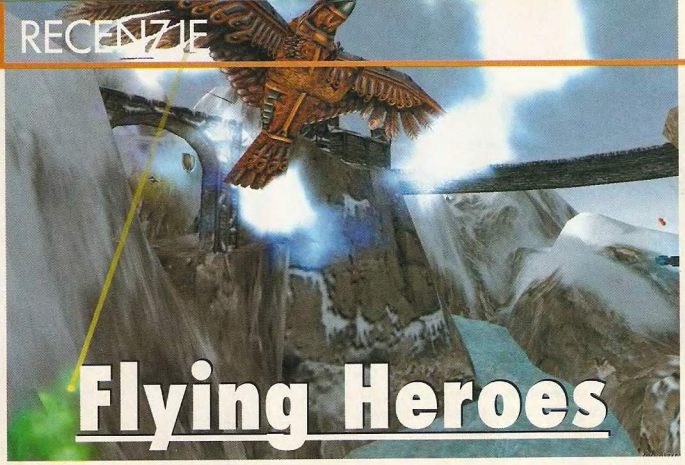
minimum:
Pentium 2 266, 64MB RAM
CD-ROM x6, Windows 95/98
akcelerator 3D 4 MB
zalecane:
Pentium 2 350
akcelerator 3D 16 MB

producent: Jane's Combat Simulations
wydawca: Electronic Arts
polski dystrybutor: IPS CD

cena: 159 zł

Start z lotniskowca to jeden z trudniejszych momentów gry.





Flying Heroes

Realia fantasy nie raz służyły jako tło dla gier różnych gatunków. Mieliśmy już RPG, strategie, przygodówki, czy nawet TPP osadzone w magicznych światach. Teraz za sprawą Take 2 Interactive pojawiła się nieco dziwna, zręcznościowa gra akcji, zatytułowana Flying Heroes, w której możesz toczyć podniebne walki przy użyciu smoków, latających dywanów, sterowców czy ogromnych ptaków.

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ różne klany wojowników
+ możliwość dosiadania smoka

WADY:

- mało atrakcyjne czary
- kiepska SI

Fabuła gry ograniczona jest do minimum. Otóż w krainie Hesperii zorganizowano ligę podniebnych wojowników, w której konkurują zawodnicy skupieni w czterech klanach. Każda grupa ma unikalny „park maszynowy" i uzbrojenie oraz specyficzne czary lub zdolności bojowe. Lizard Riders dosiadają wszelkiej maści smoczych stworów; kreatury, na jakich latają, nie są może zbyt szybkie, ale dysponują sporą wytrzymałością. Sky Knights z kolei walczą na wielkich ptakach, wykorzystując ich szybkość. Hammercraft poruszają się, potężnie opancerzonymi lecz powolnymi i mało zwrotnymi sterowcami. Ostatnią klasą są Magion „elita intelektualna"; mimo iż używają oni konwencjonalnego uzbrojenia, o ich sile decydują czary – od ofensywnych (Fireball, Iceball) do defensywnych (Invisibility, Heal). Niestety, najmniej dobrego mogę powiedzieć o sprzęcie na jakim Magion latają. Magion korzystają bowiem z magicznych lamp, dywanów, czy beczek, że o fruwającym imbryku nie wspomnę. Według mnie psuje to nieco klimat opowieści fantasy, choć jest może i nawet zabawne. Skoro już o klimacie mowa, to Twoje sukcesy wynagradzane są, nie wiedzieć czemu, w dolarach.

Grać można zarówno w trybie single, jak i multiplayer. Grając sam, wybrać możesz pojedynczy mecz lub karierę. Jeśli zdecydujesz się na krótkie starcie, czeka Cię wybór jednego z trzech wariantów walki: 5 minut, do pierwszej krwi i do osiągnięcia określonej liczby fragów. Przed starciem wybierasz klan, pojazd i uzbrojenie,

ewentualnych partnerów z teamu oraz przeciwników; co istotne, dowolnie możesz konfigurować uzbrojenie i pojazdy wszystkich zawodników. Jeśli chodzi o broń, to każdy z klanów dysponuje sześcioma rodzajami broni. Żadna z nich nie zrobiła na mnie piorunującego wrażenia, choć niektóre są dosyć ciekawe.

Samą walkę obserwować możesz z perspektywy pierwszej i trzeciej osoby. Niestety, przeciwnicy sterowani przez komputer nie dostarczą Ci zbyt wiele rozrywki.

Nie wykorzystują oni możliwości jakie stwarza teren, że o współpracy we wrażym zespole nie wspomnę. Zespołowa walka w trybie single w ogóle jest tylko namiastką tego, z czym spotkałeś się na przykład w ***Unreal Tournament***. Twój partner dość nieudolnie reaguje na Twoje polecenia, a jak wspomniałem, drużyna przeciwnika praktycznie nie wykorzystuje możliwości współdziałania. Dlatego też ten rodzaj zabawy wydaje się kierowany wyłącznie do graczy zsieciowanych, gdyż wyłącznie deathmatch z żywym przeciwnikiem (lub większą ich ilością) staje się satysfakcjonujący.

W trybie kariery wybierasz jeden z klanów. Po krótkim przywitaniu i ewentualnym treningu,

Lot w zimowej scenerii.

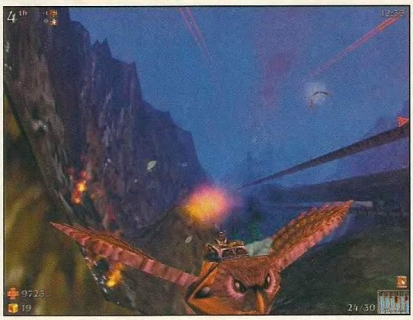
Stylowy balkon. Nie ma co.

Trochę tu tłoczno.

ruszasz do boju. Liga podzielona jest na klasy, a dorobek osiągnięty przez Ciebie w kolejnych rundach jest sumowany, decydując o awansie do następnej. Starcia przeplatane są fakultatywnymi zadaniami (na przykład, likwidacja wszystkich armat przy limitowanej ilości „żyć"). Poza punktami zarabiasz kasę, za którą dokupić możesz nowy pojazd (z sześciu dostępnych), broń, lub modernizacje obu.

Podczas walki zbierasz różne power-upy, które zapewniają Ci przyspieszenie, amunicję, lub punkty mana. Dodatkowo postarać się możesz o specjalny drobiazg, który uprzykrzy życie konkurencji – minę czy wybuchową beczułkę. Co ciekawe, amunicji nie powinno Ci nigdy zabraknąć, ponieważ jest tylko jeden jej rodzaj, który pasuje do wszystkich broni jakich używasz.

Grafika **Flying Heroes** nie zachwyca niczym specjalnym.



Brak widowiskowych efektów działania broni, średniej jakości teksturki i kiepska animacja nie wywołują euforii. Dalszą perspektywę ukrywa po prostu mgła. Również przy projektowaniu poszczególnych aren osiągnięto połowiczny sukces. Choć będziesz mógł walczyć w różnorodnych sceneriach, od ośnieżonych gór, po wulkaniczny krajobraz, to jednak nie są one zbyt ciekawe: teren jest zbyt mało urozmaicony. Co prawda trafiają się wąwozy czy mosty, pod którymi można przelatywać, lecz atrakcji tych mogłoby być więcej.

Podsumowując nieco karkołomny lecz oryginalny pomysł doczekał się jedynie przeciętnej realizacji. Nie jest to zła gra, ale wydaje mi się, że osoby pragnące polatać smokiem raczej wrócą do rewelacyjnego ***Drakana***, niż zagłębią się w dziwaczny świat frunących czajników z **Flying Heroes**.

De

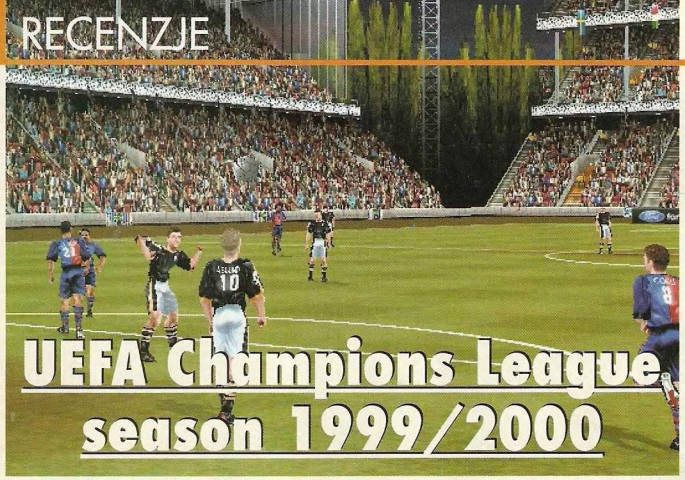
Zręcznościowa

minimum:
PC Pentium 166, 32 MB RAM SVGA 4 MB, Windows 95/98

zalecane:
Pentium 2, 64 MB RAM akcelerator 3D

producent: Illusion Softworks
wydawca: Take 2
polski dystrybutor: Play It

cena: 159 zł



UEFA Champions League season 1999/2000

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ możliwość grania w lidze mistrzów
+ Zbigniew Boniek w Juventusie

WADY:
- wolne tempo rozgrywania meczu
- nieadekwatne zachowania sędziów

Od wielu lat wśród piłkarskich zręcznościówek królują gry z serii *FIFA*. Kolejne jej edycje udowadniają, że *Electronic Arts* nie ma równych w produkcji gier sportowych. Wytwórnia Eidos Interactive postanowiła złamać ten monopol, prezentując graczom UEFA Champions League season 1999/2000. Wygląda jednak na to, że za wysokie progi – gra wyszła znośna, ale na pewno nie tak dobra, jak którakolwiek z części *FIFA*.

Pucharowe szaleństwo

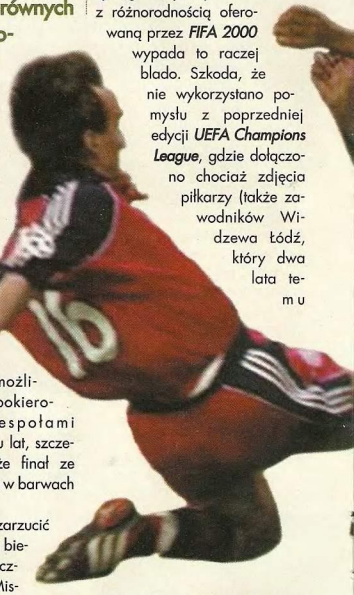
W tym roku odbyły się po raz pierwszy Klubowe Mistrzostwa Świata, które to mają prezentować najlepsze drużyny ze wszystkich kontynentów. Okazało się jednak, że pomimo olbrzymich premii finansowych, kluby europejskie potraktowały udział w nich ulgowo. Wystawiono rezerwowe składy, a piłkarze zamiast trenować, odpoczywali na brazylijskich plażach. Nadal zatem najbardziej prestiżowe rozgrywki klubowe odbywają się w Lidze Mistrzów. Ogranicza się ona tylko do zespołów europejskich, ale w końcu i tak właśnie na starym kontynencie są najlepsze i najbogatsze kluby.

Piłka jest okrągła

Od tego sezonu wprowadzono pewne modyfikacje w zasadach rozgrywania Ligi Mistrzów. Zwiększono liczbę zespołów biorących udział i wprowadzono podwójne eliminacje grupowe. Wszystkie te nowości oddaje także UEFA Champions League. Poza tym, umieszczono w grze wszystkie finały pucharów od 1968 roku: ciekawie przedstawia się możliwość pokierowania zespołami sprzed kilkudziesięciu lat, szczególnie, że jest także finał ze Zbigniewem Bońkiem w barwach Juventusu.

Nic nie można zarzucić aktualności zarówno bieżących, jak i historycznych zespołów Ligi Mistrzów. Niestety, gorzej wypada graficzne przedstawienie zawodników. Wprowadzono kilka typów twarzy dla piłkarzy czarnoskórych i białych, ograniczając różnice do posiadania brody i wąsów lub też ich braku. Nie znalazłem żadnych charakterystycznych cech odróżniających gwiazdy; w porównaniu z różnorodnością oferowaną przez *FIFA 2000* wypada to raczej blado. Szkoda, że nie wykorzystano pomysłu z poprzedniej edycji *UEFA Champions League*, gdzie dołączono chociaż zdjęcia piłkarzy (także zawodników Widzewa Łódź, który dwa lata temu zakwalifikował się do fazy grupowej). Zdjęcia przydałyby się zwłaszcza w przypadku spotkań historycznych, stanowiąc zarazem źródło wiedzy o sławnych piłkarzach.

Nieźle prezentują się możliwości kierowania zawodnikiem. Jest kilka rodzajów wślizgów,



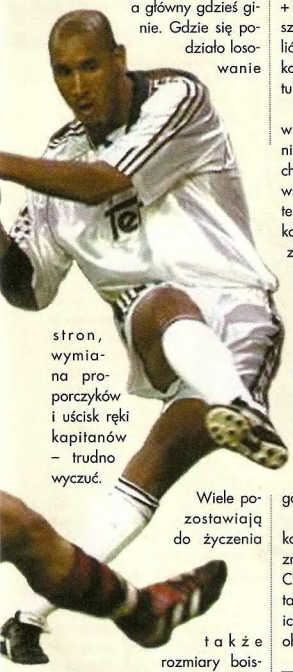
Podbramkowa akcja.

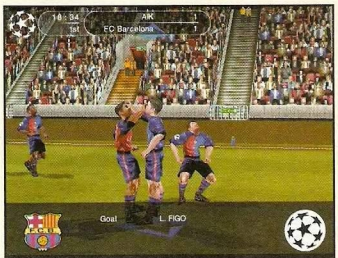
Ostatnie minuty w replayu.

podań ale aby w pełni je wykorzystać niezbędne jest posiadanie dodatkowej ręki lub gamepada, klawiatura zdecydowanie nie jest dobrym narzędziem do gry.

A bramki są cztery

Przykre słowa należą się niestety realizmowi gry. Już na samym początku meczu, gdy oba zespoły ustawiają się do prezentacji, staje się rzecz dziwna. Oto sędziowie nie dołączają do piłkarzy i liniowi ustawiają się od razu poza boiskiem, a główny gdzieś ginie. Gdzie się podziało losowanie stron, wymiana proporczyków i uścisk ręki kapitanów – trudno wyczuć. Wiele pozostawiają do życzenia także rozmiary boiska. Stadion Manchesteru United wydaje się być mniejszy o połowę niż w rzeczywistości, za to mniejsze boiska rozrosły się zdecydowanie. Co gorsza, nieproporcjonalnie wykonano także bramki. Golkiper prawie dosięga głową poprzeczki, co zresztą i tak nie gwarantuje stuprocentowej skuteczności wychwytywania piłek. Nie zachwyca również tempo rozgrywania spotkania: nawet sprintujący zawodnicy wloką się jak muchy w smole. Piłkarze z opóźnieniem reagują na wszelkie wydawane komendy, a połączenie dwóch klawiszy np. sprint + strzał, kończy się prawie zawsze utratą piłki. Tutaj, aby strzelić, należy wcześniej zwolnić (tylko niech młodzi piłkarze nie traktują tego jako wskazówki).





Radość po strzelonej bramce...

nie ma granic.

Sędziowie przypominają w grze policjantów. Nawet na niskim poziomie surowości zachowują się nadgorliwie. Każdy wślizg na polu karnym – nawet ten czysty, trafiający w piłkę i wykonywany od przodu czy też z boku – kończy się czerwoną kartką i rzutem karnym. Okazuje się, że lepiej puścić napastnika mając nadzieję, że bramkarz wykaże się formą. Ale bramkarze też zostali dotknięci jakąś chorobą boiskową. Dają sobie wykopnąć piłkę z ręki przy wybiciu, budząc pytanie, gdzie podział się sędzia, który powinien odgwizdać każdy atak na golkipera w polu bramkowym.

Klimatu gry nie poprawia też komentarz. Chociaż wykonują go znani korespondenci: Bob Wilson, Clive Tyldesley i trener reprezentacji Anglii Kevin Keegan, to ich słowa nie zawsze pasują do obrazu gry. Zdarzyło się, że dopiero po kilkunastu sekundach od strzelenia gola wspomnieli o tym, że jest doskonała okazja w polu karnym. To zresztą i tak lepsze od nagminnego kończenia meczu w trakcie wykonywania rzutu wolnego czy rożnego.

Wielka szkoda

Zdawać by się mogło, że wszystko to co zarzuciłem grze, to tylko nieistotne szczegóły. Składają się one jednak na ogólny obraz **UEFA Champions League season 1999/2000** i z pewnością zdenerwują wszystkich, którzy na piłce nożnej się znają. Generalnie, produkt **Eidos** jest zapóźniony o jakieś dwa lata – wydany wówczas przebiłby zapewne ***FIFA 98***, a może nawet i ***FIFA 99***. Tymczasem osoby które grały już w ***FIFA 2000*** na pewno nie będą **UEFA Champions League season 1999/2000** zachwycone.

Maciej Jasiński

Piłkarze wypięli się do kamery.

Typowa rozgrzewka przed meczem.

Zręcznościowa

minimum:
Pentium 233, 32 MB RAM SVGA 4 MB, Windows 95/98
zalecane:
Pentium 2 300, 64 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

producent: Silicon Dreams
wydawca: Eidos
polski dystrybutor: Mirage

cena: 159 zł

Invictus – In the Shadow of Olympus

Pomimo tego, że mitologia grecka to nadzwyczaj bogate źródło pomysłów na wszelkiego rodzaju gry komputerowe, programiści zazwyczaj unikali tego tematu, za wyjątkiem kilku nieśmiałych nawiązań w pojedynczych tytułach. Oto jednak pojawiła się gra w całości bazująca na antycznych legendach: Invictus – In the Shadow of Olympus. W owym specyficznym RTS-ie, wzbogaconym o elementy rolplejowe, będziesz miał okazję zaznać życia prawdziwego greckiego herosa w czasach, gdy bogowie chodzili po ziemi.

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ polska wersja językowa
+ nawiązania do mitów

WADY:
- trudności w kontrolowaniu jednostek
- nieczytelna grafika
- kiepska konstrukcja misji
- chaos w trakcie walki
- brak połączenia fabularnego pomiędzy zadaniami

Boska kłótnia

Cała historia rozpoczyna się tuż po zakończeniu opisanej przez Homera dziesięcioletniej wędrówki Odysa. Bogini Atena, która na przekór wysiłkom Posejdona pomagała śmiałkowi w trakcie jego przygód, zaczęła przechwalać się na lewo i na prawo jakoby była w stanie z każdego śmiertelnika uczynić herosa. Zagniewany bóg mórz i oceanów wyśmiał swą konkurentkę, w związku z czym Atena postanowiła udowodnić swą wyższość w pojedynku. Ty zostajesz wybrany jako zwykły śmiertelnik, któremu zostaje dana szansa na zostanie półbogiem. Aby osiągnąć swój cel i obronić dobre imię Ateny będziesz musiał ukończyć serię zadań, w trakcie których pomagać Ci będą znani z mitów herosi i zakupione przez Ciebie jednostki zbrojne. Ile to trudów trzeba, by załapać się na drink z ambrozji.

Mitologiczny RTS

Z zapowiedzi na temat **Invictusa** można było wywnioskować, że gra będzie rolplejem. Jak się jednak miałem okazję przekonać, zdecydowanie jest to strategia czasu rzeczywistego z drobnymi elementami RPG w rodzaju możliwości zwiększania zdolności ofensywnych, defensywnych i punktów życia u poszczególnych jednostek. Sama zabawa polega na wypełnianiu misji zlecanych Ci przez Atenę i na dobrą sprawę bardzo przypomina pamiętny ***Syndicate***, tyle że w wydaniu mitologicznym. Przed rozpoczęciem zabawy możesz wybrać dwóch herosów z puli dziesięciu dostępnych (wśród nich między innymi Achilles, Ikar, Herkules, Elektra, czy Atalanta) i ze skromnych początkowych funduszy nająć kilku żołnierzy. Później, pomiędzy misjami, będziesz mógł dokupywać do drużyny jednostki, wśród których pojawią się z czasem obok zwyczajnych kawalerzystów, rycerzy i łuczników takie cudaki jak gorgony, cyklopi, minotaury, czy harpie. Niemożliwym jest jednak wysłanie całej tej menażerii jednocześnie do boju, gdyż każde zadanie ma limit jednostek, które mogą w nim wziąć udział.

Antyczny chaos

Każda misja rozpoczyna się na mapie, której niezwiedzone regiony są zakryte i odsłaniają się w momencie ich spenetrowania. Herosi i jednostki jakimi dysponujesz mogą być podzieleni na różne grupy, z których każdej da się wyregulować poziom odwagi i agresji (od tego uzależniona jest zaciekłość ataku Twych ludzi), ustawić swych podkomendnych w jednym z możliwych szyków i nastawić ich na pilnowanie terenu, atak, czy patrolowanie. Poza tym każdy heros posiada swoją szczególną umiejętność, jak choćby wywoływanie trzęsienia ziemi uderzeniem maczugi Herkulesa, czy przyzywanie szkieletów Cadmusa. Specjalne

Pojedynek z minotaurem.

Co teraz panowie?

zdolności posiadają czasem jednostki, jak na przykład gorgony, potrafiące zmieniać wrogów w kamień.

W teorii wszystko to wygląda całkiem nieźle, w rzeczywistości jednak zabawa w **Invictusa** to jeden wielki chaos. Niezależnie od rozkazów, jakie wydasz swoim ludziom, będą się oni często rozłazili po całej mapie, stawali bez potrzeby, czy wyłamywali się namiętnie z formacji. Chwilami zastanawiałem się, czy moi wojownicy nie popili się przypadkiem greckim winem. Chaos w **Invictusie** panuje jednak nie tylko w przypadku poruszania się, ale również w trakcie walki, kiedy każdy młóci kogo chce, wszelkie zamysły taktyczne biorą w łeb, a nierzadko w skórę dostanie się postronnym NPC-om, z których na szczęście i tak w grze zbyt wielkiego pożytku nie ma, gdyż poza jęczeniem o pomoc nic się z nich wydobyć nie da. Również konstrukcja misji nie zasługuje na słowa pochwały. Nieomal wszystkie zadania sprowadzają się do wyrzynania wszystkich wrogów na danej planszy, co zresztą bez wyraźnych przyczyn należy zrobić w określonym limicie czasowym. Ponadto poziom trudności zadań jest bardzo nierówny, gdyż czasem późniejsze misje są nieporównywalnie prostsze od początkowych. A na domiar złego pojedyncze zadania nie są w jakikolwiek sposób połączone w logiczny ciąg fabularny co sprawia, że tak naprawdę można było sobie darować nazwanie zbioru następujących po sobie scenariuszy kampanią.

Starożytna „sztuka"

Pomijając już niedociągnięcia w kwestii ciągu fabularnego oraz sterowania i walki, **Invictus** prezentuje się nienajlepiej również pod względem graficznym. Pierwszą irytującą rzeczą jest fakt, że każda misja ma standardowe ustawienie zbliżenia pola gry, którego nijak nie da się zmienić. W przypadku misji, w której należy uratować królową gorgon, autorzy **Invictusa** przegięli do tego stopnia, że każda postać zajmuje blisko piątą część ekranu, a w momencie gdy na polu pojawi się dwudziestu wrogów, trudno się połapać kto jest kim. Ponadto programiści przechwalali się trójwymiarową grafiką swego najnowszego dzieła i możliwością oglądania terenu pod różnymi kątami. Fakt, widokami można swobodnie manipulować, ale niezależnie, z której strony nie spojrzeć by na te greckie plenery, nijak nie można tego nazwać ładnym. Taka grafika uchodzi być może w produktach shareware'owych, ale nie w przypadku gier, których cena oscyluje w okolicach osiemdziesięciu złotych.

Tak wygląda gniew Zeusa.

Wtopa na Olimpie

Invictus to gra, która kilka lat temu mogłaby ujść za rzecz niezłą. Niestety, przy dzisiejszych standardach mocno wątpię, czy jest w stanie zadowolić jakiegokolwiek gracza. W obecnej postaci może jedynie posłużyć za przykład tego, jak można zmarnować dobry pomysł. Na miejscu gromowładnego Zeusa posłałbym solidny piorun w siedzibę **Interplay** za wydanie tego tytułu.

Elektryczny

Manewry na pustyni.

Typowa sieczka z wrogiem.

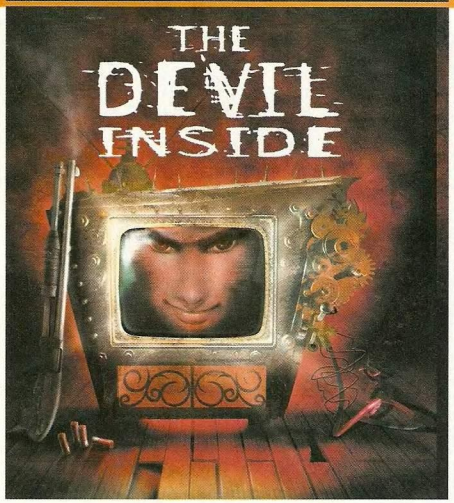
Strategiczna

minimum:
Pentium 266, 64 MB RAM
CD-ROM x4, SVGA 2 MB
Windows 95/98
zalecane:
Pentium 350 MHz

producent: Quicksilver
wydawca: Interplay
polski dystrybutor: CD Projekt

cena: 79 zł

demo na CD 5/00



Zręcznościowa

minimum:
Pentium 2 233, 32 MB RAM
SVGA 4 MB, Windows 95/98
zalecane:
Pentium 2 350, 64 Mb RAM
akcelerator 3D

producent: Cryo
wydawca: Cryo
polski dystrybutor: CD Projekt

cena: 29,90 zł

demo na CD 6/00

O grze Devil Inside mówiło się dużo, gdyż za jej realizację zabrała się ekipa pracująca przy słynnym *Alone in the Dark*. Zapowiadano, iż w porównaniu z dawnym produktem, Devil Inside będzie charakteryzowała lepsza grafika, grywalność i atmosfera grozy. Spełniono niestety tylko 1/3 obietnic: Devil Inside ma naprawdę niezłą grafikę.

Akcja gry rozpoczyna się w bliżej nieokreślonym czasie w Los Angeles. Wcielasz się w postać Dave'a Coopera – pracownika telewizji, który realizuje program zatytułowany Devil Inside dla stacji zwanej www L@. Materiał nagrywasz na żywo w posiadłości Shadow Gate w Hollywood. Należała ona do jakiejś znanej gwiazdy filmowej, a teraz stała się siedliskiem zombich i potworów wszelakiego rodzaju.

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ dynamiczna grafika
+ oryginalny pomysł

WADY:
- nielogiczny scenariusz
- groteska zamiast horroru

Pomysł ten już na początku stwarza pewne zamieszanie w spójności fabularnej gry. Nie wiadomo bowiem skąd ci wszyscy umarlacy znaleźli się właśnie w Hollywood i żyli sobie spokojnie aż do Twojego przybycia. Dlaczego realizację programu obstawia policja, a każdy najmniejszy szczegół posiadłości jest dobrze znany realizatorom i specjalnie przygotowany do efektownego uśmiercania – trudno zgadnąć. Potwory zdają się w takim razie tylko i robotami, ale nie... one gryzą i atakują całkiem poważnie.

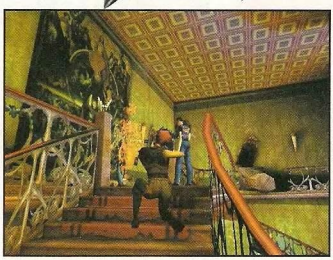
Twoim zadaniem jest przyciągnięcie przed ekrany telewizorów jak największej publiczności. Osiągniesz ten cel wyłącznie przez efektowne rozstrzeliwanie zamieszkujących posiadłość stworów. Celne strzały zapewnią aplauz publiczności i pochwałę Twojej dobrej roboty. Przez cały czas jesteś prowadzony przez siedzącego w studio w towarzystwie hostess Jacka T. Rippera. Wskazuje on ważne miejsca w które powinieneś się udać, komentuje Twoje działania i zarządza przerwy na reklamy.

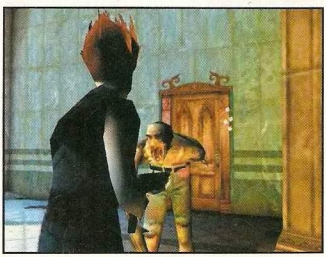
Jak przystało na profesjonalną transmisję, swoje działania możesz oglądać z kilku kamer (także tej umieszczonej na miniaturowym helikopterze). Co efektowniejsze sceny są powtarzane w zwolnieniu i z kilku różnych ujęć. W ciekawy sposób oddano także efekt zakłóceń spowodowanych poruszaniem się operatora i śmigłowca. Na ekranie widzisz wówczas przelatujące z góry na dół białe paski czy wskakujące szumy i migoczący obraz. W ogóle, grafika **Devil Inside** robi pozytywne wrażenie. Animacja postaci, jakość tekstur i dynamiczność kamery mogą się podobać. Nieźle prezentuje się też arsenał Dave'a, który oprócz tradycyjnych broni będzie mógł używać nabywanych na kolejnych poziomach mocy magicznych.

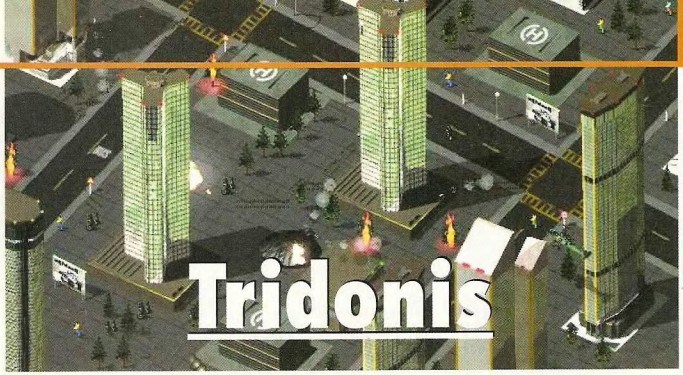
Niestety cały efekt grozy stworzony przez grafikę niknie już przy pierwszym spotkaniu z potworem. Gra zupełnie nie ma atmosfery, a potwory zamiast straszyć – śmieszą swoimi niepo-

radnymi próbami skrzywdzenia głównego bohatera. Do tego forma radosnego show kompletnie rozwiewa jakiekolwiek resztki grozy, pozostawiając nudną pustkę. Może widzom w studio to co widzą się podoba, mi zupełnie nie. Szkoda, że nie znalazł się w grze prawdziwy klimat grozy, taki, który wciska w fotel i nie daje spać. Może młodszych graczy poruszające się po monitorze dziwaczne kukły będą straszyły, u mnie wywoływały tylko ponury śmiech. Jak przystało na show, **Devil Inside** da się tylko oglądać – do grania są dziesiątki innych, lepszych programów.

Maciej Jasiński







Tridonis

W niezbyt odległej przyszłości Ziemia zostanie zaatakowana przez Obcych, dysponujących przewagą technologiczną i nastawionych do jej naturalnych mieszkańców delikatnie mówiąc – nieprzyjaźnie. Wybuchnie wojna, w której trzeba będzie zmobilizować najzdolniejszych dowódców i cały dostępny arsenał, aby uratować ludzkość przed najazdem.

Strategiczna

minimum:
Pentium 166, 32 MB RAM, SVGA
CD-ROMx2, Windows 95/98
zalecane:
Pentium 233

producent: Alien System
wydawca: LK Avalon
polski dystrybutor: LK Avalon

cena: 79,90 zł

demo na CD 9/99

Taki mniej więcej schemat fabularny pojawia się w nowej strategii firmy **LK AVALON**. Gra nazywa się **Tridonis** i jest średniej klasy produktem adresowanym do wielbicieli RTS-ów. Jej akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym i jak nietrudno zgadnąć, polega na zabiciu maksymalnej ilości kosmitów lub, jeśli wcielasz się w najeźdźców, na wytępieniu rasy ludzkiej.

Dla osiągnięcia zamierzonego efektu zostałeś wyposażony w rozmaitą broń konwencjonalną oraz w występujące w niektórych etapach gry środki masowej zagłady. Walcząc po stronie ludzi używasz sił wzorowanych na autentycznych jednostkach. Do swej dyspozycji otrzymasz zatem piechurów biegających z karabinami AK-47 lub M-16, czołgi Pt-91 „Twardy" lub M1A1 „Abrams", a nawet będziesz mógł założyć pole minowe – bardzo skuteczne, jeśli umiejscowisz je w jakimś wąskim przesmyku. W Twoim arsenale znajduje się także broń nuklearna oraz stacjonujące na orbicie działo laserowe.

Jeśli z kolei spróbujesz swych sił jako kosmita, będziesz zmuszony eksperymentować. O ile o „Abramsie" można bowiem powiedzieć, że dysponuje 120mm działem, to o SAV COOL BREATH, ani Ty sam, ani żaden inny człowiek nie będzie wiedział zbyt wiele. Ze swej strony sugeruję wypróbowanie dewiatora świadomości, który jednym błyskiem potrafi doprowadzić do paniki cały oddział wroga, zmniejszając tym samym jego wartość bojową praktycznie do zera. Inna ciekawostka to talerz eksploracyjny, który nie strzela i nie zabija, lecz przemienia żołnierzy wroga we własnych wojowników. Jeśli takie urządzenie natknie się na oddział piechoty pozbawiony osłony przeciwlotniczej, marny jest los piechurów.

Jak w każdej prawie strategii czasu rzeczywistego, musisz tu zapewnić sobie mocne zaplecze ekonomiczne. Zakładanie bazy nie jest trudne, ale uważaj – poszczególne budynki muszą być od siebie oddalone, w przeciwnym wypadku Twoje pojazdy, najwyraźniej pozbawione inteligentnych kierowców, zablokują się i jeśli w porę tego nie zauważysz, korek może okazać się nie do rozładowania. Inna trudność polega na tym, że niełatwo odróżnić od siebie poszczególne jednostki. Możesz wprawdzie powiększyć sobie widok taktyczny, ale zmniejszysz tym samym obserwowany obszar, co grozi utratą kontroli nad polem walki. Poza tym, jeśli zbyt mocno powiększysz widok, uzyskasz efekt zwany popularnie „pikselozą" co w dzisiejszych czasach jest raczej niedopuszczalne.

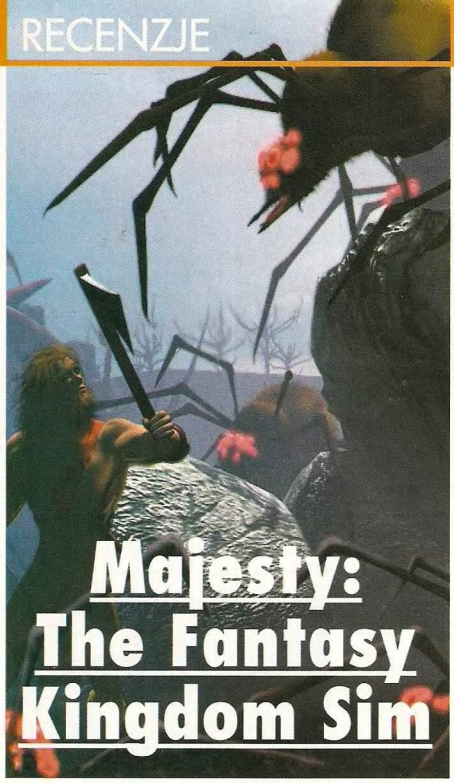
Tridonis trudno uznać za poważnego rywala dla takich tuzów, jak na przykład ***Tiberian Sun***. Ma jednak wiele ciekawych jednostek, sporo oryginalnych plansz, oferuje szybką rozgrywkę i przede wszystkim jest po polsku. Przy odrobinie uporu każdy zapaleniec RTS-ów znajdzie tu coś dla siebie, a nawet będzie mógł wypróbować swoje umiejętności w rozgrywce sieciowej.

Waldemar Bryl

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ zróżnicowane jednostki
+ polska wersja językowa

WADY:
- archaiczna oprawa graficzna



Majesty: The Fantasy Kingdom Sim

Od początku swego istnienia strategie czasu rzeczywistego niewiele się zmieniły – praktycznie w każdej trzeba zbudować bazę, zebrać pieniądze na armię i ruszać w pole, by tam szukać szczęścia w walce. Ten schemat pozostaje niezmieniony od lat, zaś unowocześnienia w rodzaju trójwymiarowej grafiki są tylko próbą maskowania braku pomysłu na coś nowego. Na szczęście – nie zawsze, jak dowodzi wydane właśnie przez Microprose Majesty.

Simcraft

Majesty: The Fantasy Kingdom Sim na pozór jest RTS-em jakich wiele, z akcją osadzoną w świecie fantasy i mnóstwem przedziwnych istot, z którymi musisz toczyć boje. Wystarczy przyjrzeć się jednak grze uważniej, by odkryć, że **Majesty** jest bliższe ***SimCity***, niż ***Warcraftowi***. Mieszkańcy Twojego królestwa mają do załatwienia swoje własne sprawy i robią to, co uważają w danej chwili za stosowne. Twoja rola ogranicza się tylko do mniej lub bardziej subtelnego wpływania na decyzje podwładnych. Choć wydawać by się mogło, że tracisz przez to kontrolę nad rozwojem wydarzeń (co jak wiadomo prowadzi w każdej strategii czasu rzeczywistego do nieuchronnej katastrofy), to jednak efekt końcowy jest dokładnie odwrotny. Podczas gdy komputer kontroluje wszystkie codzienne sprawy Twojego państwa, Ty możesz poświęcić się wyznaczaniu ogólnych celów gry, stawianiu nowych budynków, badaniom naukowym i wymyślaniu nowych zaklęć.

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ proste zasady gry
+ wygodny interfejs
+ mnóstwo postaci i potworów
+ polska wersja językowa

WADY:

- brak możliwości przenoszenia herosów do kolejnych misji

Pola bitwy

Gra podzielona jest na szereg nie związanych ze sobą misji, z których większość można wykonać w dowolnej kolejności. Jedynym wyjątkiem są „sekretne" zadania, do których droga staje otworem dopiero, gdy wcześniej poradzisz sobie z pewnymi konkretnymi misjami. Dla wygody wszystkie dostępne w grze zadania podzielono na trzy kategorie: dla początkujących, zaawansowanych i doświadczonych graczy. Te pierwsze można traktować jako trening, gdyż prezentują różne aspekty funkcjonowania baśniowego królestwa, natomiast misje dla zaawansowanych graczy są naprawdę trudne. Można by rzec, że czasami nawet zbyt trudne: do niektórych z całą pewnością będziesz musiał podchodzić kilka razy, a ponieważ pewne elementy planszy tworzone są w sposób losowy, za każdym razem zmuszony będziesz walczyć w odmiennych warunkach. Choć niewątpliwie utrudnia to grę, to w sumie jest jednak zaletą programu, który traci bardzo niewiele ze swej świeżości nawet gdy ukończysz go kilka razy.

Cele poszczególnych misji są dość zróżnicowane – musisz na przykład uwolnić księcia, tudzież odnaleźć skradzione przedmioty – z reguły sprowadzają się jednak do tego, by pozbyć się wszystkich potworów lub też w określonym czasie uzbierać wymaganą ilość złota. Nie jest to dużo, ale dzięki z góry narzuconym ograniczeniom w budowaniu określonych struktur, za każdym razem do celu będziesz zmuszony iść inną drogą. Tutaj zresztą kryje się cały urok gry: musisz poznać jakie korzyści dają Ci określone budynki i umiejętnie je wykorzystać.

Pałace i domy rozpusty

W **Majesty** występuje ponad 30 różnych budynków, z których więk-

Zmagania z beholderem.

Smok pali Twoje włości.

szość budujesz sam, a tylko nieliczne powstają automatycznie. Przykładem tych ostatnich może być elfi dom uciech, w którym Twoi bohaterowie będą marnować czas i pieniądze (przybytek ten nie płaci na dodatek ani grosza podatków). Pojawia się on zawsze, gdy do swojego królestwa sprowadzisz elfy – wyśmienitych łuczników, ale także miłośników dobrej zabawy. Innym obiektem, który automatycznie pojawi się w Twoim państwie jest cmentarz. Co jakiś czas wyłaniać będą się z niego agresywne szkielety i tak naprawdę niewiele da się zrobić, by temu zapobiec.

Znacznie ważniejsze są te budynki, nad tworzeniem których masz kontrolę. Są to świątynie, różnego rodzaju gildie, siedziby gnomów, krasnoludów i elfów, wieże obronne, rynek i kuźnia. Jest tego dość sporo, a na dodatek część tych obiektów możesz ulepszać. W innych można z kolei prowadzić badania naukowe nad lepszymi rodzajami broni, zaklęć i magicznych przedmiotów. W sumie możliwości rozwoju masz naprawdę sporo, zaś im szybciej poznasz zależności pomiędzy różnymi budynkami, tym lepiej dla Ciebie.

Najważniejszą budowlą w Twoim królestwie jest pałac. Jest on nie tylko Twoją siedzibą (jego utrata oznacza koniec gry), ale także schronieniem dla chłopów, poborców podatkowych i straży. Chłopi stanowią siłę roboczą państwa, zajmując się budowaniem i naprawianiem zniszczonych konstrukcji (dla Twojej wygody mogą to robić automatycznie). Straże, jak sama nazwa wskazuje, zajmują się obroną terytorium, natomiast poborcy podatkowi chodzą od domu do domu zbierając dla Ciebie złoto. Podatki możesz zwiększać, ale lepszym rozwiązaniem jest budowa rynku oraz placówek handlowych w odległych zakątkach mapy. Nie tylko możesz wówczas popracować nad przedmiotami powszechnego użytku – uzdrawiającymi napojami i pierścieniami służącymi do teleportacji – ale także nająć karawany, które zwiększą przypływ gotówki do Twojego skarbca. Cudowne w tym wszystkim jest to, że cały handel odbywa się automatycznie. Poborcy sami chodzą od drzwi do drzwi, karawany same wiedzą gdzie należy się udać, a Twoi bohaterowie sami odwiedzają targ, by tam zaopatrzyć się w magiczne przedmioty. Twoja rola, jak powiedziałem już na początku, ogranicza się do postawienia określonego budynku i ewentualnie ulepszenia go.

Ta czerwona chmura to zdenerwowany mag. Lepiej go teraz nie zaczepiać.

Bohaterowie

Gildie i świątynie służą jako miejsca, gdzie można wynająć bohatera. W **Majesty** występuje ich kilka rodzajów, a każdy ma swoje wady i zalety. Zaklęcia magów są na przykład bardzo groźne, ale oni sami dość szybko giną w walce wręcz. Wojownicy nie dysponują zaklęciami, ale są silni i potrafią dobrze się bronić. Paladyni prócz miecza dysponują magią ochronną, lecz są bardzo kosztowni. Pożytek z herosów jest taki, że prócz obrony królestwa zajmują się oni wypełnianiem Twoich poleceń. Odbywa się to za pomocą nagród przyznawanych za zabicie kogoś lub zniszczenie jakiegoś budynku, albo też odkrycie wskazanego ob-

Twoje królestwo w pełnej okazałości. Widać pałac, kuźnię, świątynię i gildię oraz targ.

szaru mapy. Metoda jest bardzo prosta: im wyższą nagrodę wyznaczysz, tym większa jest szansa, że bohaterowie zechcą się nią zainteresować. W miarę kolejnych zwycięstw Twoi herosi będą awansować na coraz wyższe poziomy doświadczenia, a tym samym stawać się coraz groźniejszymi przeciwnikami. Znajdzie to swoje odbicie w ich wzrastających umiejętnościach – podobnych do tych, jakie stosowane są w grach RPG. Zaletą herosów jest także magia, którą posługiwać potrafi się

znakomita ich większość i czyni to naprawdę bardzo chętnie. Gdy zostaną ranni, herosi będą także korzystać z magicznych środków leczniczych i pierścieni teleportujących, a w ostatecznym przypadku salwować się ucieczką. Nawet śmierć nie stanowi ich końca, gdyż zawsze możesz sięgnąć po „Wskrzeszenie". Zaklęcie to jest bardzo drogie (w **Majesty** koszt magii liczy się w złocie), ale za to zawsze skuteczne.

Jedyną wadą bohaterów jest to, iż nie można przenosić ich z misji do misji. Gdyby ta opcja została dodana do gry, z pewnością stałaby się ona jeszcze bardziej wciągająca. Jak wiadomo, nic nie wciąga bowiem tak bardzo, jak możliwość rozwijania umiejętności danej postaci aż do momentu, gdy staje się ona maszyną do zabijania, a następnie patrzenia jak rozprawia się ona z przeciwnikami. W **Majesty** cały ten cykl musisz przy każdej misji zaczynać od zera.

Bohaterskie śliczności

Od strony wizualnej i dźwiękowej **Majesty** znajduje się w czołówce gier swego gatunku. Akcja gry ukazana jest z góry i choć nie ma tu śladu trójwymiarowej grafiki, wszystko wygląda bardzo plastycznie. Nie masz problemów z rozpoznawaniem postaci swoich poddanych, ani też z odróżnianiem od siebie budynków. Także potwory, z którymi będziesz walczył, prezentują się nad wyraz okazale – na przykład olbrzymi golem dosłownie przytłacza przeciwników swoimi rozmiarami. Wszystkie postacie są świetnie animowane, dzięki czemu można na przykład zobaczyć jak wygląda rzucanie zaklęć albo walka mnichów posługujących się swego rodzaju odmianą karate.

Zastrzeżenia można mieć jedynie do planszy, na której toczy się gra. Otóż poszczególne scenerie tak naprawdę niewiele różnią się od siebie. Nie ma żadnych zbiorników wodnych, a przede wszystkim brakuje wzniesień terenu. Na pewno przyczyniłoby się to do urozmaicenia gry, jako że na szczytach wzgórz można by na przykład stawiać wieże obronne aby w ten sposób zwiększyć ich zasięg.

Połączenie koncepcji *Sim City* z zasadami tradycyjnego RTS-a okazało się strzałem w dziesiątkę. **Majesty** jest pierwszą grą strategiczną od długiego czasu, która pokazała coś nowego. Do tego dodać należy jeszcze stabilny tryb multiplayer oraz to, iż gra ukaże się w polskiej wersji językowej. W sumie: gorąco polecam.

Piotr Orcholski

Strategiczna

minimum:
Pentium 166, 32 MB RAM
CD-ROMx4, Windows 95/98
zalecane:
Pentium 233, 64 MB RAM

producent: Cyberlore
wydawca: Hasbro/Microprose
polski dystrybutor: CD Projekt

cena: 79 zł

demo na CD 3/00

Magowie bronią swoją gildię przed atakiem meduz.

Baśniowa menażeria

Świat Majesty zamieszkiwany jest przez przerażające monstra. Niektóre są groźne tylko z wyglądu, inne mogą zetrzeć w proch nawet najbardziej doświadczonych herosów. Oto kilka z nich.

Gigantyczny Pająk

Choć niezbyt silny, Gigantyczny Pająk jest bardzo szybki, co sprawia, że trudno go trafić. Często towarzyszy goblinom.

Minotaur

Minotaury to wyśmienici wojownicy, którzy najczęściej atakują w dużych grupach. Walczą wielkimi toporami.

Człowiek-Szczur

Człowiek-Szczur zamieszkuje kanały ściekowe, skąd błyskawicznie atakuje. Jego celem są najczęściej poborcy podatkowi.

Smok

Smok to prawdziwe wyzwanie dla Twoich herosów. Jest szybki, bardzo wytrzymały, potrafi latać i zionie ogniem. Jak to smok.

Troll

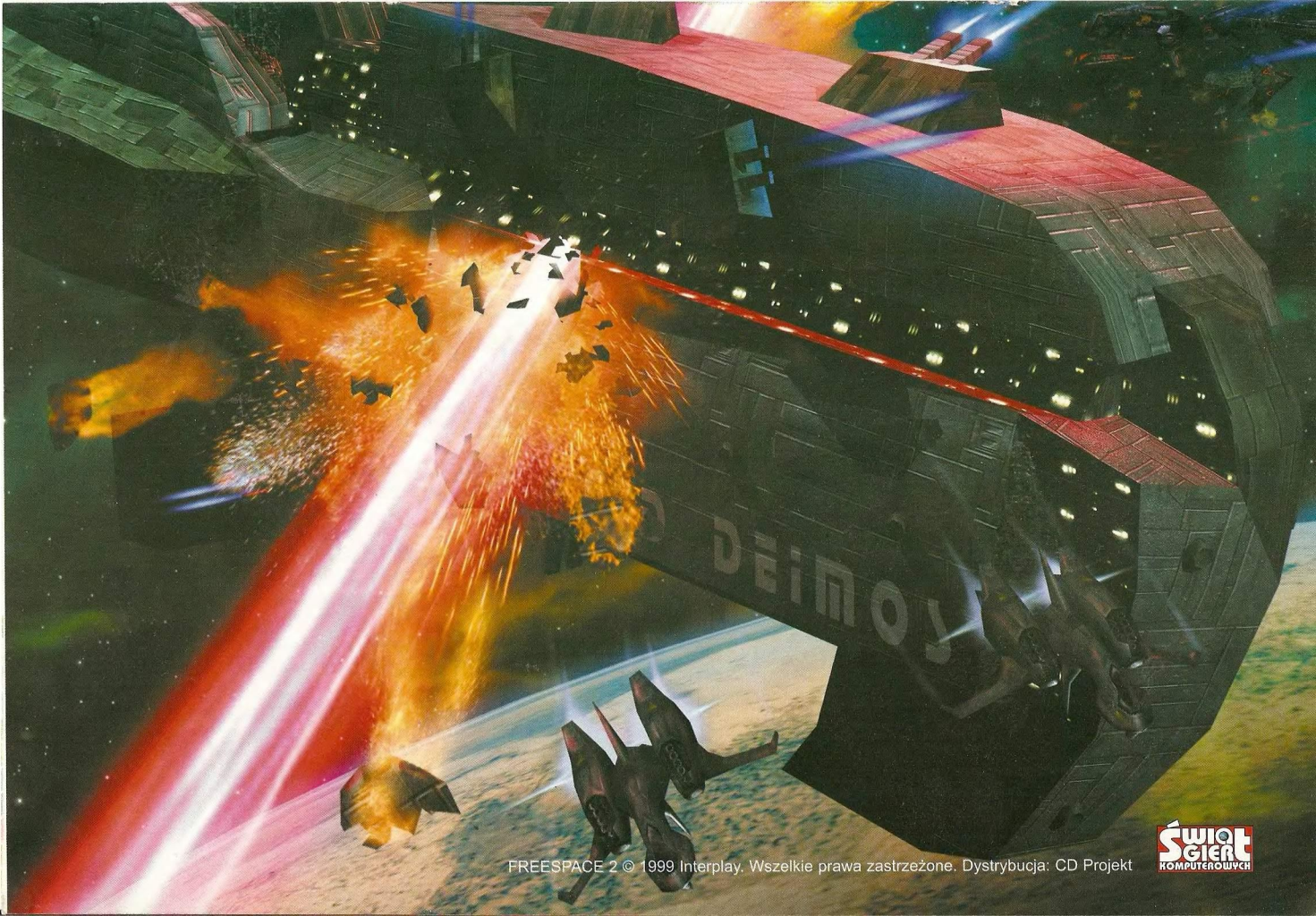
Trole kochają skarby i stąd ich zamiłowanie do atakowania karawan. Są powolne, ale za to bardzo silne, a na dodatek potrafią się regenerować.

Złe Oko

Złe Oko to olbrzymia bestia posługująca się magią. Potrafi sparaliżować przeciwnika wzrokiem, jak również porazić go prądem.

MARTIAN GOTHIC
UNIFICATION

FREESPACE™ 2



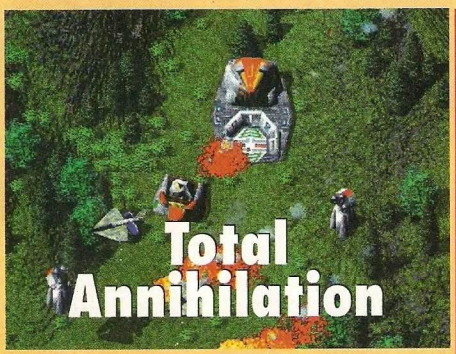
FREESPACE 2 © 1999 Interplay. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja: CD Projekt

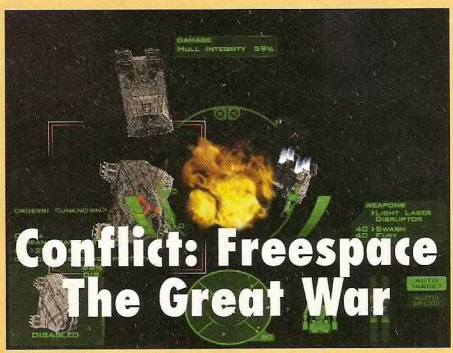
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

MARTIAN GOTHIC © 2000 Take 2 Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja: Play It

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

WZNOWIENIA – czyli zagrajmy w to jeszcze raz





Kilka lat temu, kiedy moda na RTS-y sięgnęła zenitu, nie było nawet miesiąca, w którym nie wydano by chociaż jednej gry zaliczającej się do tego podgatunku strategii. Doszło nawet do tego, że kolejne programy były już jedynie kalkami *Warcrafta* bądź *Command & Conquer*. Wszystkim wydawało się, że RTS-y zabrnęły w ślepy zaułek. Właśnie wtedy jednak pojawił się **Total Annihilation** (ŚGK 12/97), który udowodnił, że do oklepanego pomysłu można jeszcze dorzucić tu

i ówdzie coś nowego. Niedawno program ten ukazał się w taniej serii firmy **LEM** i, choć dziś nie robi już tak wielkiego wrażenia, wciąż jest jedną z ciekawszych strategii czasu rzeczywistego z jakimi miałem okazję się zetknąć.

Wszechświat od czterech tysięcy lat rozdarty jest wyniszczającą wojną pomiędzy siłami Core i Arm. Nikt już nie pamięta co było przyczyną wojny, ale dowódcy obydwu stronnictw doskonale wiedzą, że ich zadaniem jest kompletne zniszczenie przeciwnika. Ty możesz stanąć po dowolnej ze stron i poprowadzić swych ludzi do zwycięstwa w kampanii, która pchnie Cię na różne planety znanego kosmosu.

Nowością w **Total Annihilation** były ogromne ilości szczegółowych komend jakie można było wydawać jednostkom, a także niewiarygodne wprost zróżnicowanie rodzajów wojsk. Inną zaletą był również fakt, że komputerowi przeciwnicy wykazywali się ogromnym sprytem podczas starć, co z kolei sprawiało, że w **Total Annihilation** wysłanie ogromnej grupy jednostek nie gwarantowało zwycięstwa w boju. Jeżeli dodać do tego jeszcze możliwość zabawy po sieci lokalnej wraz z kolegami, otrzymujesz znakomitego RTS-a po bardzo przystępnej cenie.

Elektryczny

Stategiczna

minimum: Pentium 100, 16 MB RAM, SVGA CD-ROM, Windows 95/98

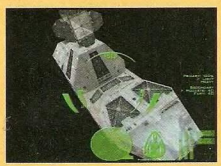
producent: GT Interactive
wydawca: GT Interactive
polski dystrybutor: LEM

cena: 59 zł

W tym miesiącu doczekaliśmy się nareszcie długo odwlekanej premiery ***Freespace 2***. Dystrybutor tej gry, firma **CD Projekt**, korzystając z okazji postanowiła jednocześnie przypomnieć graczom o poprzedniku tegoż tytułu, czyli **Conflict: Freespace The Great War** (ŚGK 7/98), wydając go po nowej niskiej cenie 49 zł. Oferta to dość atrakcyjna, nawet pomimo tego, że najnowsze gry z gatunku kosmicznych symulacji wyglądają i brzmią dużo bardziej przekonująco.

W kwestii fabuły, **Freespace** bardzo przypomina schematy znane z serii **Wing Commander**. Ludzkość stoi na krawędzi wojny z dwiema agresywnymi rasami Shivan i Vasudan (część tych ostatni stoi również po stronie Ziemian), a jej szanse na wygranie ewentualnego konfliktu prezentują się gorzej niż marnie. Ty, jako członek kosmicznych sił zbrojnych ludzi, będziesz brał udział w licznych niebezpiecznych misjach, od których mogą zależeć losy całej ziemskiej cywilizacji.

Zabawa toczy się w trybie kampanii, na którą składa się ciąg połączonych ze sobą fabułą misji. Dodatkowo, pomiędzy jednym zadaniem a drugim, będziesz mógł zaliczać treningi, w których instruktorzy poinformują Cię przykładowo o nowych opcjach dowodzenia skrzydłowymi. Jeżeli chodzi o misje to istotnym elementem we **Freespace** jest również możliwość własnoręcznego uzbrajania statku przed wyruszeniem do boju.



Graficznie **Freespace** nadal prezentuje się przyzwocie, choć jego następca opisywany w tym numerze to już zupełnie inna klasa. Co jest jednak istotniejsze to fakt, że grywalność programu jest nadal bardzo wysoka, a misje dość trudne i bardzo pasjonujące. **Freespace** za 49 złotych to oferta, której po prostu nie możesz pominąć.

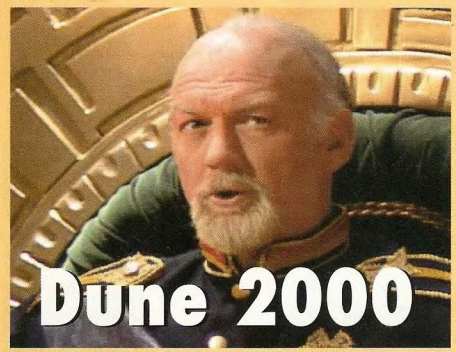
Elektryczny

Symulacyjna

minimum: Pentium 166, 32 MB RAM CD-ROM, Windows 95/98

producent: Volition Inc.
wydawca: Interplay
polski dystrybutor: CD Projekt

cena: 49 zł



Dune 2000

Kiedy na początku lat 90-tych pojawiła się ***Dune 2***, oparta na motywach książek Franka Herberta, okrzyknięto ją nowym typem strategii i można się zgodzić, że była ona prekursorem gier, które dziś określamy wspólnym mianem RTS-ów. Kilka lat później firma **Westwood** wydała poprawioną wersję swojego przeboju zatytułowaną **Dune 2000** (ŚGK 11/98), w której zachowano stary pomysł, a ulepszono znacznie engine. Opinie graczy dotyczące tego tytułu były wówczas podzielone: część była absolutnie zachwycona, inni znów narzekali, że nowa wersja zawiera tylko poprawki kosmetyczne. Obecnie **Dune 2000**, za sprawą **IPS CG**, trafiła do sprzedaży w strefie niskobudżetowej.

Strategiczna

minimum: Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA CD-ROM, Windows 95/98

producent: Westwood Studios
wydawca: Virgin Interactive
polski dystrybutor: IPS CG

cena: 49 zł

Akcja gry obejmuje konflikt pomiędzy trzema domami szlacheckimi z pustynnej planety Arrakis o tereny obfitujące w zasoby melanżu – ultradrogiej przyprawy występującej jedynie w tym zakątku Wszechświata. Możesz opowiedzieć się po dowolnej ze stron i spróbować swoich sił w kampanii składającej się z ciągu połączonych ze sobą scenariuszy. Sama zabawa w **Dune 2000** toczy się podobnie jak w typowych RTS-ach, a zatem obraca się wokół ciągłej rozbudowy baz, produkcji jednostek i wydobycia surowca budulcowego, w tym przypadku melanżu.

Grafika **Dune 2000**, o ile ośmiewająca w porównaniu z ***Dune 2***, o tyle dziś wydaje się być raczej przeciętna, a chwilami nawet niezbyt przejrzysta. Ogółem rzecz biorąc **Dune 2000** to gra, której dni chwały zdecydowanie już minęły, a jej zakup doradzam jedynie totalnym maniakom prozy Herberta lub tym, którzy uwielbiali ***Dune 2***, a zakup poprawionej wersji w momencie jej wydania przekraczał możliwości ich kieszeni.

Elektryczny

Hind

Każdy miłośnik symulatorów lotu śmigłowcem wie, że znakomita większość tego typu programów pozwala na pilotowanie jedynie wiropłatów amerykańskich. Autorzy **Hind** (ŚGK 1/97), leciwej już, aczkolwiek wciąż barmetrów, dokładne odwzorowanie kokpitu oraz rodzaj dostępnego uzbrojenia i jego działanie w warunkach bojowych, zasługują na uznanie.

Hind od momentu swojego wydania postarzał się jedynie pod względem graficznym, obiekty w grze bywają boleśnie proste, a brak jakiegokolwiek cieniowania śmigłowca, sprawia, że całość wygląda nieco sztucznie. Nie zmienia to jednak faktu, że gra ta pozostaje jednym z najlepszych symulatorów rosyjskiego śmigłowca i warto się jej przyjrzeć.

Elektryczny

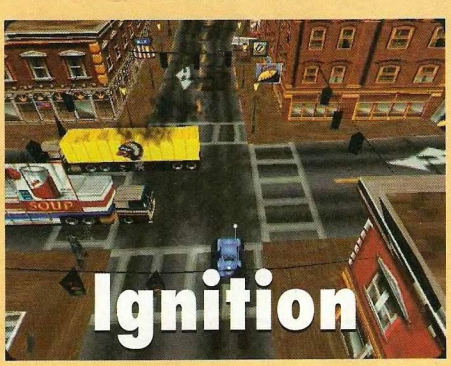
Symulacyjna

minimum: 486 DX, 8 MB RAM, CD-ROM Windows 95/98

producent: Digital Integration
wydawca: Digital Integration
polski dystrybutor: IPS CG

cena: 29/39 zł

Podczas gry będziesz miał okazję spróbować życia rosyjskiego pilota, kierującego sławnym sowieckim śmigłowcem Mi-24 (zwany w terminologii NATO Hind). Jako żołnierz spod znaku sierpu i młota weźmiesz udział w jednej z czterch kampanii: Rosja, Afganistan, Kazachstan i Korea, przy czym każda z misji została dopieszczona pod względem realiów historycznych. Jakość symulacji w **Hind** jest zaskakująco dobra, nawet jak na dzisiejsze standardy. Śmigłowiec zachowuje się realistycznie, a dbałość z jaką potraktowano takie elementy, jak fakt, że Mi-24 nie sprawdza się w akcji na wysokości powyżej 20



Ignition

Gdy sięgam pamięcią wstecz, trudno mi odnaleźć jakieś naprawdę zwariowane wyścigi za wyjątkiem wspaniałych ***Skidmarks*** i ***Micro Machines***. Nieomalże zawsze komputerowe rajdy były w mniejszym lub większym stopniu symulacjami drogich, szybkich, markowych samochodów i trudno było w nich doszukiwać się jakichkolwiek elementów .humorystycznych. Co zatem zrobić ma gracz, który chciałby pościgać się zabawnym, nieco pokracznym pojazdem w dziwnym otoczeniu? Pytanie to zadali sobie jakiś czas temu twórcy gry **Ignition** (ŚGK 12/97), która za sprawą firmy **IPS CG** przeżywa obecnie swój come back w niższej cenie.

W **Ignition** masz szansę pokierować jednym z jedenastu pojazdów jak monster truck, Volkswagen Garbus, wóz policyjny, karetka, czy autobus szkolny, przy czym różnica w sterowaniu sprowadza się jedynie do tego, że niektórymi ze wspomnianych wehikułów trudniej wchodzi się w zakręty. Owe pojazdy zmechanizowane możesz wypróbować na jednym z siedmiu torów. Liczba tras, choć nieco mała, obfituje za to w atrakcje w rodzaju lawin, tornad, ulewnych deszczy, czy spadających kamieni, co w zupełności rekompensuje tę wadę. Minusem może być również to, że gra nie zawiera żadnych szczególnych trybów turniejowych i jedynym urozmaiceniem jest możliwość zabawy we dwóch na jednym komputerze.

Sam wyścig jest widziany z góry, podobnie jak to miało miejsce w pamiętnym ***Skidmarks*** i z przyjemnością mogę stwierdzić, że gra nie postarzała się pod względem grafiki tak znacznie jak możnaby sądzić. Uważam, że warto zwrócić uwagę

na **Ignition**, które nadal jest znakomitą grą. O ile swojego czasu wyścigi te były zdecydowanie zbyt drogie, o tyle teraz, kiedy doczekały się swojej tańszej wersji, grzechem byłoby nie spędzić z nimi kilku miłych chwil.

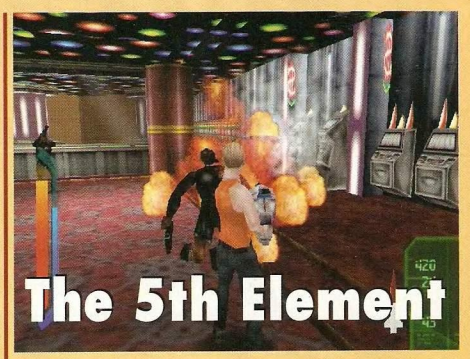
Elektryczny

Zręcznościowa

minimum: 486 DX 2, 8 MB RAM, SVGA CD-ROM, Windows 95/98

producent: Virgin Interactive
wydawca: Virgin Interactive
polski dystrybutor: IPS CG

cena: 55 zł



The 5th Element

Pamiętam kiedy po premierze filmu „Piąty element" redakcja ŚGK rozdarła się na dwie frakcje, jedną zafascynowaną tym filmem bezgranicznie i drugą – uważającą go za największą pomyłkę wszechczasów. Jakby nie było, obraz ten wzbudził wiele kontrowersji, stąd pojawienie się gry **The 5th Element** (ŚGK 12/98) wywołało niemałą sensację nie tylko wśród członków naszej redakcji. Jak się jednak okazało owa zręcznościówka była na tyle słaba, że tym razem zarówno miłośnicy jak i przeciwnicy filmu połączyli się potępiając owe dzieło programistów z **Kalisto**. **The 5th Element** powraca niczym zły szelmą, tym razem jednak po niższej cenie.

Podczas zabawy możesz się wcielić w znane z dużego ekranu postacie Leeloo oraz Korbena, którzy biegają po różnych etapach w poszukiwaniu części kamieni niezbędnych do skonstruowania broni potrzebnej do zniszczenia zbliżającej się do Ziemi kuli zła. Akcja przedstawiona jest na modłę ***Tomb Raidera***, czyli TPP z kamerą podążającą za bohaterami, choć wizualnie nie umywa się do wspomnianego przeboju. Obydwie postacie będą musiały stoczyć serię walk z żołnierzami Zorga, jak również unikać niebezpieczeństw związanych z otoczeniem, oto bowiem Twój żywot może skończyć przelatująca taksówka, czy pociąg.

Głównym czynnikiem decydującym o tym, że **The 5th Element** to kiepska gra to wyjątkowo słaba grafika, która w połączeniu z fatalną konstrukcją misji oraz wyjątkowo niskim poziomem trudności sprawiała, że dało się weń grać najwyżej kilka godzin. Tytuł ten spodoba się jedynie maniakalnym miłośnikom filmu, a i to zapewne nie wszystkim.

Elektryczny

Zręcznościowa

minimum: Pentium 166, 16 MB RAM CD-ROMx4, Windows 95/98

producent: Kalisto
wydawca: Ubi Soft
polski dystrybutor: LEM

cena: 49 zł

Final Fantasy 8

Role-playing

producent: Squaresoft
wydawca: Eidos Interactive
polski dystrybutor: Mirage

Final Fantasy 8 to gra niezwykle rozbudowana, i nawet pomimo liniowej fabuły można w niej nieraz utknąć. Poniżej prezentuję kompletne przejście **FF8**, bez zbędnych ozdobników prowadzące Cię przez wszystkie przygody aż do szczęśliwego zakończenia.

CD–1

Balamb Garden

Budzisz się w szpitalu. Rozmawiając z lekarzem, na pytanie o zdrowie odpowiedz, że wszystko w porządku. Zawołaj instruktorkę Quistis. Porozmawiaj z nią i udaj się w dół korytarzem. Kontynuuj swoją wędrówkę tak długo, aż nastąpi animowana sekwencja. Po niej znajdziesz się w klasie. Gdy zakończy się wykład, podejdź do instruktorki i porozmawiaj z nią. Następnie wróć do swojej ławki i włącz komputer. Zapoznaj się z poszczególnymi opcjami a otrzymasz dwa GF-y – Quezacotl i Shiva. Dowiesz się także jak się nimi posługiwać. Jak już się zorientujesz, o co chodzi, udaj się do głównej bramy ogrodu. Tam czeka na Ciebie instruktorka, która chce Cię zabrać do Fire Cavern. Opuszczając klasę i idąc w dół holu do windy zostaniesz potrącony przez dziewczynę. Poprosi Cię o pomoc w zapoznaniu się z otoczeniem. Zgódź się, dzięki temu sam poznasz strukturę Balamb Garden. Po drodze do windy spotkasz człowieka, od którego otrzymasz karty do gry. Zjedź windą na dół i podejdź do tablicy informacyjnej. Zapoznaj się z nią i udaj się na zewnątrz. Koniecznie uaktywnij GF-y. Spotkasz się z Quistis; następnie udaj się do jaskini Fire Cavern. Po drodze powinieneś powalczyć trochę, by zyskać punkty doświadczenia. Punkty te będą Ci niezbędne do osiągnięcia wyższego poziomu. Jaskinia znajduje się na wschód od Balamb Garden.

Fire Cavern

Musisz dotrzeć do końca jaskini i stoczyć ciężką walkę. Test jest na czas, więc już na początku musisz wybrać czas, w jaki sobie poradzisz. Górna granica to 40 minut, ale wystarczy tylko kilka. Zadanie jest proste – idź do przodu i pokonaj wszystkie mniejsze i większe potworki. Na końcu stoczysz walkę z Ifrit. Jeśli ją przetrzymasz, to przyłączy się do Twoich GF-ów. Wróć tą samą drogą do Balamb Garden.

Balamb Garden

Quistis nakaże Ci się przebrać. Wróć do swojego pokoju i zrób co Ci kazano. Następnie udaj się do tablicy informacyjnej. Zapoznasz się z nowym kolegą – Zellem. Zyskasz także nowego szefa – Seifer'a. Wkrótce pojawi się także dyrektor Cid, który przekaże cele misji w Dollet. Udaj się za wszystkimi i wsiądź do samochodu. Pojedziesz do miasta a dokładniej do portu. Wejdź na pokład, by dowiedzieć się od Xu o szczegółach misji.

Dollet City

Po tym, jak wysiądziesz na plaży udaj się za Seiferem. Biegnij za nim, aż dojdziesz do fontanny. Kilkakrotnie zbliż się do psa, by Seifer nie zrobił mu krzywdy. Wkrótce powinni pojawić się żołnierze Galbadii. Po krótkiej rozmowie z kolegami biegnij za nimi. Dojdziesz do schodów, na których leżą ranni żołnierze. Porozmawiaj z nimi, by wkrótce stoczyć kolejną ważną walkę.

Po zakończonej walce idź do wieży radiowej. Seifer pobiegnie do środka, a do was przyłączy się dziewczyna Selphie. Nie zeskakuj, tylko pobiegnij dookoła. Wejdź do wieży i udaj się windą na górę. Tam stoczysz potyczkę z Wedgem i Biggsem a następnie z bossem. Od niego możesz przejąć kolejnego GF-a – Siren.

Po zwycięstwie Seifer poinformuje, że zostało 30 minut na powrót do statku. Szybko zjedź windą i w nogi. Będzie Cię gonił niezniszczalny potwór. Walcz z nim, ale jak tylko pojawi się możliwość – uciekaj z pola walki (klawisze [Z] + [C]. Jak dotrzesz do statku – odpłyniesz do Balamb Garden.

Balamb Garden

Po powrocie do miasta Seifer zabierze samochód, więc musisz wrócić na piechotę. Porozmawiaj z kolegami, pokręć się po korytarzach i udaj się na piętro, by dowiedzieć się o wynikach egzaminu. Pomyślnie test zdali: Squall, Zell, Seifer i jeszcze ktoś. Zostaniesz przeniesiony do pokoju dyrektora Cid'a i otrzymasz odznakę SeeD. Po jej otrzymaniu, zanim wyjdziesz koniecznie porozmawiaj z Cid'em, by otrzymać dziennik Battle Meter.

Udaj się przed klasę, gdzie otrzymasz gratulacje. Idź do swojego nowego pokoju i przebierz się w strój galowy. Wyjdź na zewnątrz i obejrzyj jedną z lepszych scenek filmowych całej gry. Następnie znajdziesz się na balkonie, gdzie porozmawiasz z Quistis. Idź się przebrać i udaj się do pokoju treningowego.

Wejdź do środka razem z Quistis, a następnie skieruj się w prawe drzwi. Na swej srodze będziesz spotykał różnych przeciwników, w tym również T-Rexa. Wędruj na północ a następnie, jak już nie będziesz miał gdzie iść, wróć i idź w lewo. Usłyszysz, że ktoś prosi o pomoc. Zobaczysz dziewczynę zaatakowaną przez stwory. Bossa możesz łatwo pokonać czarem Sleep, a następnie zaatakować. Po walce dziewczynę odprowadzi dwóch gości, a Ty możesz wyjść na zewnątrz.

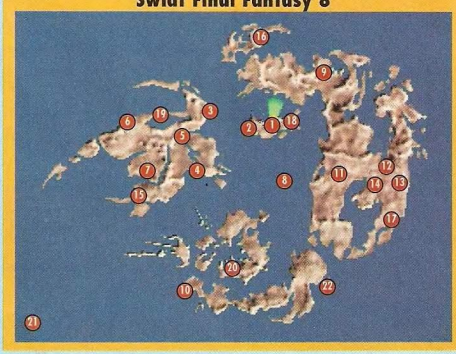
Od Quistis dowiesz się, że rano masz stawić się przed bramą ogrodu. Teraz idź do Dormitory, porozmawiaj z Zellem i połóż się spać. Rano zabierz z biurka Weapon Mon Apr i idź na miejsce spotkania. Dowiesz się o nowej misji. Usłyszysz także hasło i odzew, które musisz zapamiętać. Porozmawiaj jeszcze z Cidem, który da Ci Magic Lantern. Jest to nic innego, jak kolejny GF Diablos. Jednak aby z nim wygrać i włączyć do swojej drużyny, warto zapisać wcześniej stan gry. Nie jest to łatwa walka.

Po wyjściu z ogrodu skieruj się do Balamb, na rozstaju dróg skręć w lewo mijając sklep. Zobaczysz stojącego na schodach konduktora ubranego na zielono. Kup u niego bilet do Timber za 3000 Gil i idź w lewo do pociągu. Wejdź do wagonu – zostaniesz przeniesiony do lasu.

Laguna

Pierwszą niespodzianką będzie zmiana bohaterów. Zamiast znanej Ci trójki będą to Laguna Loire (Squall), Ward Zaback (Zell) i Kiros Seagul (Selphie). Odziedziczyli oni wszystkie statystyki poprzednich bohaterów, a jedyna różnica to limit dostępnych pieniędzy. Idź cały czas przed siebie, aż dojdziesz do samochodu. Ze znajdującego się w pobliżu DP wyssij Water. Wsiądź do samochodu i jedź do Galbadia City.

Świat Final Fantasy 8



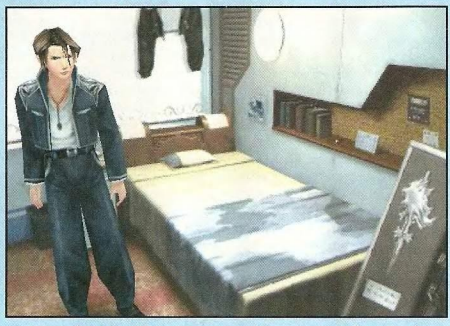
Legenda do mapy:

1. Balamb Garden
2. Balamb City
3. Dollet
4. Timber
5. Galbadia Garde
6. Deling City
7. Desert Prison
8. Fisherman Horizon
9. Trabia Garden
10. Edea's home
11. Esthar
12. Lunatic Pandora Laboratory
13. Lunar Gate
14. Sorceress Memorial
15. Winhill
16. Shumi Village
17. Tears' Point
18. Cave of Fire
19. Tomb of Unknown King
20. Centra Ruins
21. Deep Sea Research Center
22. Cactuar's Island

Wysiądź z niego i udaj się do hotelu. Będąc już w środku, idź w prawo i schodami na dół. Porozmawiaj z napotkanymi osobami. Po scence animowanej zostaniesz zaproszony do Julii. W recepcji zapytaj o numer jej pokoju. Po rozmowie z dziewczyną znajdziesz się ponownie w pociągu i ze swoją dawną drużyną.

Pociąg

Po dojechaniu na miejsce, wysiądź z pociągu. Zostaniesz zagadnięty przez osobnika, który poda hasło. Jako odzew wybierz zdanie zawierające wyraz Owls. Jeśli odpowiesz poprawnie, to znowu znajdziesz się w pociągu – tym razem w pociągu rebeliantów. Porozmawiaj z pasażerami, a dowiesz się, że masz obudzić księżniczkę. Udaj się na górę, a tam do ostatniego pokoju. Spotkasz Rinoa, która przywita Cię w nietypowy sposób. Pogłaszcz jej psa Angelo. Razem udacie się do pokoju, w którym znajduje się makieta. Tam dowiesz się o planie przejęcia wagonu prezydenta.



Wróć do pokoju Rinoa i weź Pet Pals Vol.2 z łóżka, a następnie zagraj w karty z pomocnikiem Angelo. Porozmawiaj z gośćmi stojącym najbliżej wyjścia i określ swoją gotowość do akcji. Po chwili znajdziesz się w pociągu prezydenta.

Na początku drogi spotkasz się ze strażnikami. Jeśli będziesz szybki (cały czas trzymaj klawisz kierujący Cię w lewo), to zdążysz ich minąć nim się zorientują, co się dzieje. Opuść się na linie i zacznij wstukiwać kod podany przez Rinoę. Musisz się cały czas rozglądać na boki i jak zobaczysz strażników, szybko podciągaj się na górę. Jeśli już szczęśliwie wpiszesz wszystkie kody, to znajdziesz się w wagonie prezydenta. Musisz go pokonać. Okaże się, że to fałszywy prezydent. Po zwycięstwie zostaniesz przeniesiony do pokoju z makietą i tam dowiesz się wszystkiego. Wracasz ponownie do Timber.

Timber

Udaj się do sklepu Pet shop. Koniecznie kup Pet Pals Vol.3 i 4. Idź do hotelu, odpocznij i przeczytaj gazetę. Uratuj dwóch strażników zaatakowanych przez żołnierzy Galbadii. Idź na peron i w prawo, aż dojdziesz do dwóch budynków. Wejdź w ten po lewej, porozmawiaj z panią w recepcji, a następnie do archiwum po lewej stronie. Przeszukaj dokładnie magazyny, aż znajdziesz gazetę „Girl Next Door".

Wyjdź na zewnątrz i wejdź do budynku po prawej. Porozmawiaj z panią i idź na górę. Wyjrzyj przez okno i porozmawiaj z mieszkańcami. Idź na ulicę, w prawo, zejdź na dół po schodach i rozpraw się z kolejnymi żołnierzami.

Wejdź do baru, porozmawiaj z leżącym pijakiem i powiedz mu o karcie otrzymanej po walce z żołnierzami stoczonej przed chwilą. Odsunie się od drzwi, byś mógł wejść do środka oraz da dodatkową kartę. Wyjdź na zewnątrz, skręć w lewo, przejdź przez furtkę, na górę i porozmawiaj z Rinoa. Za chwilę ona ucieknie, pozostawiając Was samych. Za chwilę dołączy również Quistis a następnie Seifer. Okaże się, że musisz się schronić w domu, w którym już byłeś. Tam ustaw drużynę w szeregu a dostaniesz kilka przydatnych przedmiotów. Następnie opuść to miejsce i udaj się w prawo. Spotkasz kolegę Rinoa, który wręczy Ci bilety na pociąg. Weź je, biegnij w prawo i na peron. Wsiądź do pociągu. Porozmawiaj z towarzyszami, Zella zostaw na koniec. Wysiądź na stacji i udaj się do lasu (przejście jest koło skał). Warto przed wejściem do lasu wybrać do swojej drużyny najlepszych ludzi, z dobrym wyposażeniem.

Las

Dojdziesz do Lunatic Pandora. Udaj się na zachód, gdzie rozpraw się z napotkanymi żołnierzami. Idź na wprost a następnie w prawo. Cofnij się do miejsca, gdzie po raz pierwszy walczyłeś i ponownie skręć w prawo. Znajdziesz dół, zejdź po drabince. Skieruj się na wprost a następnie w lewo. Jak wyjdziesz, poszukaj klucza. Niestety, zgubisz go bardzo szybko. Skieruj się więc na północny-zachód. Kiedy dojdziesz do okrągłego głazu na drodze, po prostu wysadź go. Pod nim ukryta jest bomba. Idź do góry, aż do rozwidlenia dróg, by tam skręcić w lewo. Następnie idąc po prostu walcz z napotkanymi żołnierzami. W końcu ponownie wrócisz do swojej normalnej drużyny.

Galbadia Garden

Ulecz wszystkich, gdyż odnieśli spore rany. Wyjdź z lasu i udaj się do Galbadia Garden. Wejdź do środka, znajdziesz się w budynku. Od drużyny odłączy się Quistis, więc jeśli miałeś ją w swojej ekipie, zrób odpowiednią reorganizację składu. Idź do głównego holu. Następnie do pokoju, gdzie czeka Cię szereg rozmów. Porozmawiaj z Zellem, a następnie z Rinoa, Selphie i innymi. Wyjdź na zewnątrz, zejdź do głównego holu i porozmawiaj z napotkanymi kolegami Seifera. Wyjdź przed bramę i rozmów się ze swoją drużyną.

Wkrótce przyjedzie dyrektor ogrodu, który przedstawi plan akcji. Musisz pokonać czarownicę Edei oraz Irvine Kinneas. Porozmawiaj z Selphie. Udaj się do pobliskiej stacji kolejowej. Zapłać 3000 Gil i wsiądź do pociągu. Porozmawiaj z kolegami i wkrótce dojedziesz do Galbadia City.

Galbadia City

Zwiedź miasto, sklepy i hotel. Możesz korzystać z bezpłatnych przejazdów autobusami, które kursują często. Dokonaj odpowiednich zakupów i jedź do przystanku Caraway's Mansion. Porozmawiaj ze strażnikiem z prawej. Dowiesz się, że spotkanie z generałem możliwe będzie dopiero po dostaniu się do Tomb of Unknown King i znalezieniu identyfikatora żołnierza, który tam zginął. Kup więc mapę i przyrząd wskazujący Twoją aktualną pozycję.

Opuść miasto i idź na północny -wschód. Znajdź jaskinię i wejdź do środka.

Tomb Of Unknown King

Zobaczysz uciekające uczennice. Idź tam, skąd wybiegły. Idąc naprzód znajdziesz miecz leżący na ziemi. Obejrzyj go a znajdziesz niezbędny Ci numer. Zapisz go. Możesz wracać, chociaż lepiej zdobyć kolejnego GF-a. Pod klawiszem [F] masz mapę i Twoją pozycję (o ile kupiłeś przedmioty wymienione wcześniej). Interesują Cię cztery miejsca: najbardziej wysunięte na północ, zachód i wschód, oraz sam środek. W tych miejscach są przełączniki. Jak je uaktywnisz, opuścisz most zwodzony i będziesz się mógł dostać do środka jaskini. Jeśli przebrniesz przez ten cały labirynt i pokonasz bossów, to otrzymasz nowego GF-a – Brothers. Na koniec pojawi się król, który da Ci Minotaur's Card. Idź na południe, wyjdź z grobowca i wróć do miasta.

Galbadia City

Podejdź do strażnika i podaj właściwy numer. Dostaniesz się do rezydencji generała. Porozmawiaj z Rinoa, a dowiesz się, że generał to jej ojciec. Wkrótce dowiesz się o całym planie i poznasz miasto. Nastąpi podział na dwie drużyny: 1. Squall i Irvine oraz 2. – Zell, Selphie i Quistis.

Drużyna 1. idzie z generałem. Następnie akcja przenosi się do Quistis, która zostaje zamknięta w pokoju. Później akcja przenosi się do Rinoa. Musisz dostać się na dach budynku. Skorzystaj więc ze skrzynki i wskocz na dach. Tam skorzystaj z drabiny i wykonaj skok, by znaleźć się w środku. Akcja przenosi się do Quistis.

Tutaj musisz wydostać się z pokoju. Przyjrzyj się dokładnie obrazowi. Wyjmij kieliszek z barku i włóż go w rękę posągu. Otworzysz tajne przejście. Akcja przeniesie się do drużyny 1.

Biegnij w stronę budynku. Musisz wejść na dach, tak jak to zrobiła wcześniej Rinoa. W korytarzu musisz pokonać dwa stwory. Możesz zdobyć kolejnego GF-a – Carbuncle'a. Po skończonej walce porozmawiaj z uratowaną dziewczyną i idź do włazu w korytarzu. Zejdź na dół, weź karabin snajperski i daj go Irvine. Akcja przeniesie Cię do drużyny 2. Znajdziesz się w kanałach. Przemierzając korytarze mu-

sisz znaleźć Weapon Mon May. Twoje zadanie to dotarcie do drabiny po prawej stronie i wyjście do wielkiej bramy. Wejdź na sam szczyt i wyjrzyj przez okno. Porozmawiasz z Irvine i okaże się, że nie udało się pokonać czarownicy. Squall sam postanowi rozprawić się z nią. Musisz go dobrze dozbroić. Twoja ekipa to Squall, Rinoa i Irvine. Najpierw będziesz musiał walczyć z Seiferem i dopiero wówczas będziesz toczył bój z Edeą. Tak kończy się pierwsza płyta.

CD—2

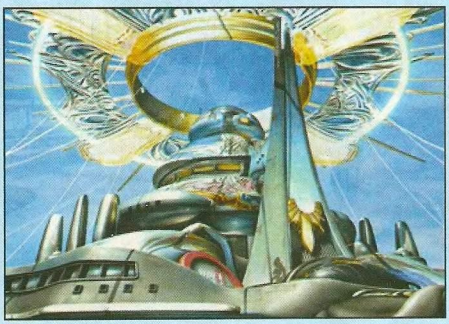
Winhill

Ponownie wcielasz się w postać Laguny. Porozmawiaj z dziewczynką Elone, a następnie udaj się z nią do baru. Tam porozmawiaj z kobietą Raine. Pojawi się Kiros, zaczniecie wspominać stare czasy i udacie się na patrol. Walcz z potworami i wyssyaj jak najwięcej czarów. W końcu wróć z powrotem do baru i idź do góry po schodach. Tam posłuchaj co mają do powiedzenia Elone i Raine i udaj się do swojego pokoju. Połóż się spać.

Deserts Prison

Czwórka bohaterów trafia do więzienia po nieudanym zamachu. W zależności od przebiegu gry, jeden zawsze zostaje na wolności. W moim przypadku Irvine stał się tym szczęśliwcem, którego nie zamknięto. Towarzysze siedzą na siódmym piętrze w celi. Akcja przenosi się do Squalla, którego właśnie zabierają na tortury. Akcja przenosi się do Zella, który jest kopany w swojej celi. Z niej zabierają także Rinoa. Znowu przeniesienie akcji do Squalla. Jeśli dasz pierwszą odpowiedź, to akcja przeniesie się do drużyny 2.

Do celi wejdzie Moomba, któremu udziel pomocy. Porozmawiaj z Quistis, a wydostaniesz się z celi. Udaj się piętro wyżej po schodach i pokonaj strażników oglądających wasze uzbrojenie. Wróć do celi i rozdaj broń swoim kolegom. Następnie walcz ze strażnikami. Pokręć się trochę po piętrach, walcz z kim się da i zabieraj wszystkie czary i przedmioty. Powinieneś zabrać Combat King 001 i zagrać w karty. Reszta zależy od Ciebie.



Po zebraniu Combat King 001 znajdującego się na pierwszym piętrze, pobiegnij na trzynaste, by uwolnić Squalla. Daj mu broń Gunblade. Po rozmowie Zell się odłączy od drużyny. Squall z kolei uda się do pojazdu. Wciśnij przycisk a znajdziesz się na najniższym piętrze. Spróbuj wyjść przez bramę, ale się okaże, że jesteś w podziemiach, więc wyjście jest na górze. Akcja przeniesie się do Zella. Musi on walczyć nieustannie z żołnierzami Galbadii, ale drużyna Squalla przyjdzie mu z pomocą. Po animowanej sekwencji nastąpi podział na dwie drużyny. Drużyna Squalla musi dostać się na 14 piętro, a reszta na piąte. Porozmawiaj z Moombą, by otrzymać Tent i Rename Card. Idź, aż dojdziesz do mostu zawieszonego nad pustynią. Tam stoczysz walkę z bossami. Po trzech pojedynkach nastąpi wielkie trzęsienie ziemi. Przesuwaj się szybko w prawo, bowiem most zaczyna się zawalać. Jeśli uda Ci się uciec, zobaczysz dwa samochody podążające na pustynię. Są to Twoi koledzy, którzy się zatrzymają, by ustalić dalsze plany. Znowu będziesz musiał podzielić zespół na dwie drużyny. Ta pod dowództwem Squalla uda się do Balamb Garden, druga pod kierunkiem Selphie do bazy rakietowej. Misja Squalla jest trudniejsza, więc lepiej wybierz mocniejszą ekipę dla niego.

Akcja przenosi się do drużyny Squalla. Musisz dostać się do pociągu. Uciekaj przed żołnierzami. Akcja przeniesie się do drużyny 2.

Missile Base

Samochodem jedź do bazy. Musisz wjechać do środka, bo podróż na piechotę się nie uda. Drużyna Selphie bez problemy może opuścić samochód, gdyż jest przebrana w żołnierskie uniformy. Spójrz na drzwi budynku. Zauważysz slot, w który musisz włożyć kartę z samochodu. Zrób to jednak w taki sposób, by nie wzbudzić podejrzeń. Zanim dojdziesz do pierwszego strażnika, musisz wybrać sposób poruszania się (pierwsza odpowiedź). Udaj się w prawo aż dojdziesz do pomieszczenia z dwoma strażnikami, komputerem i ukrytym wejściem za schodami. Idź do tego ukrytego wejścia i porozmawiaj ze strażnikami. Następnie wróć w pobliże komputera, wejdź w drzwi znajdujące się na północy i pogadaj z żołnierzem grzebiącym przy głowicach. Cofnij się aż do pierwszych drzwi. Porozmawiaj ze strażnikiem, który wpuści Cię do środka.

Podejdź do komputera po lewej i szybko wciskaj przyciski. Efektem będzie zgaszenie światła w całym budynku. Wówczas szybko stamtąd uciekaj. Kiedy przyjdą strażnicy, udawaj że nie masz z tym nic wspólnego. Wróć do pokoju z komputerem i idź do pomieszczenia znajdującego się na północy. Pomóż żołnierzom ułożyć głowice na miejscu. Dzięki temu bez problemu dorwiesz się do komputera głównego. W menu najpierw wybierz Target a potem Set Error Ratio. Ustaw maksymalną wartość, a następnie skorzystaj z menu Upload.

Idź schodami na prawo. Tam już będziesz musiał walczyć. Po połyczce znajdź komputer i wyłącz procedurę odpalania. Idź do północnego pokoju i znowu znajdź kolejny komputer. Ustaw czas na 20 minut i wyjdź drzwiami po prawej. Za chwilę będziesz musiał stoczyć walkę z kolejnym bossem. Następnie podejdź pod płot i zobacz jak wybucha baza. Akcja przenosi się do Balamb Garden.

Balamb Garden

Będąc przy bramie porozmawiaj z ludźmi. W ten sposób uratujesz młodzika. Pobiegnij do wejścia i porozmawiaj z leżącym przy portierni. Otrzymasz od niego Mega Potion. Udaj się na piętro i zwiedź wszystkie pokoje. Z biblioteki i centrum treningowego, po walce powinieneś otrzymać Remedy. Z Parking Lot otrzymasz Tent, z Cafeterii – Gysahl Greens, z Quad – Hi-Potion a z Infirmary Elixir.

Gdy pozwiedzasz wszystkie pomieszczenia, wyjdź na zewnątrz. Zobaczysz, jak Xu ucieka do windy. Udaj się za nią na drugie piętro. Porozmawiaj z nią. Dowiesz się, że Cid jest na trzecim piętrze. Udaj się tam, by otrzymać klucz otwierający tajne przejście w windzie.

Winda nieoczekiwanie się zatrzyma, więc wyjdź przez podłogę. Zejdź na dół korzystając z drabiny i szybko skręć do tunelu, bowiem winda właśnie spadnie na dół. Zmierzaj ponownie w dół, aż dojdziesz do dużej śluzy. Używając kilkakrotnie klawisza [A] uda Ci się ją otworzyć. Następnie cofnij się jeden ekran i po drabince zejdź jeszcze niżej. Później skorzystaj ze schodów. W trakcie rozmowy z towarzyszami, musisz wybrać odpowiedź, w której

sam postanowisz się wspiąć po drabinie na górę. Niestety drabina się oderwie od ściany i wylądujesz w pokoju z komputerem. Uruchom go a następnie skorzystaj z drabiny. Spójrz na barierkę. Miga tam zielone światełko. Przyjrzyj się temu, a znajdziesz furtkę. Otwórz ją i ponownie zejdź do drabinie na dół. Skorzystaj z dźwigni znajdującej się po prawej stronie, a następnie idź przez most. Tutaj stoczysz walkę z dwoma bossami.

Jak już się z nimi rozprawisz, to idź dalej mostem, zejdź po drabinie. Po chwili znajdziesz się w pomieszczeniu z Cidem. Po rozmowie z nim jedź na drugie piętro. Skorzystaj z drzwi na północy, by dostać się na taras. Wróć do pokoju Cida i pomóż mu. Po krótkiej sekwencji animowanej idź na zewnątrz, gdzie otrzymasz polecenie udania się do podziemi. Skorzystaj z windy i udaj się na sam dół, gdzie spotkasz się ze swoją drużyną. Czeka Cię kolejna walka z panem ogrodu Norgiem. Od niego możesz wyssać kolejnego GF-a – Leviathana.

Udaj się do Infirmary, gdzie porozmawiaj z Cidem. Wróć na zewnątrz do planu ogrodu. Porozmawiaj z dziewczyną i udaj się na taras. Porozmawiaj z kadetami, którzy poproszą o przyprowadzenie Elone. Jest ona w bibliotece. Po rozmowie z nią, udaj się na statek.

Po przebudzeniu się, wyjdź na zewnątrz. Zostaniesz wezwany do Cida. Jedź na trzecie piętro i porozmawiaj z nim. Zostaniesz przeniesiony do Fisherman's Horizon.

Fisherman's Horizon

Wyjdź przez taras na drugim piętrze. Rozmawiaj ze wszystkimi, których spotkasz na swojej drodze. Odwiedź stadion, sklep z bronią, sklep, hotel oraz stację kolejową. Po wycieczce wróć do miejsca startu i zejdź po kładce na dół. Wejdź do domku i idź na górę. Porozmawiaj z właścicielem i wróć do ogrodu. Idź na plac w okolice stacji i stocz walkę z żołnierzami, którzy zaatakowali nowo poznanego właściciela domku. Kolejna walka będzie z bossem. Musisz od niego wyssać Adamantine.

Jeśli wygrasz, okaże się, że uratowałeś swoich towarzyszy, którzy zostali wchłonięci przez bossa. Po tym wszystkim porozmawiaj z Rinoa i właścicielem domku i wróć do ogrodu. Spotkasz Irvine'a, który poinformuje Cię, byś udał się do Quad i porozmawiaj z Selphie. Uczyń to bezzwłocznie. Następnie po rozmowie z Cidem, zostaniesz przeniesiony do swojej drużyny.

Musisz wybrać cztery instrumenty. Weź flute, violin, guitar i tap. Po drzemce wyjdź z sypialni i porozmawiaj z Rinoa a następnie dwukrotnie z Irvine'a. Ponownie po przebudzeniu udaj się na trzecie piętro, gdzie poznasz tajniki sterowania ogrodem. Udaj się do Balamb Garden.

Subquest 1 – Odin

Idź do Centra Ruins znajdującego się na wyspach, na północ od domu Edei. Na ukończenie subquestu będziesz miał 20 minut, włącz więc umiejętność Diablos Enc-None. W ten sposób wyeliminujesz losowe walki. Udaj się na samą górę. Z posągu nad wejściem zabierz oko i umieść je w posągu na górze. Dostaniesz kod. Zabierz oba kamienie umieszczone w oczodołach i włóż je w posąg nad wejściem. Wprowadź kod. Aby przyłączyć Odina, jako GF-a musisz go pokonać.

Subquest 2 – Tonberry King

Ponownie wróć do początku Centra Ruins. Zostaniesz zaatakowany przez zielonego ludzika – Tonberry'ego. Po pokonaniu ich w liczbie 20 pojawi się król. Jeśli i jego pokonasz, a walka nie będzie łatwa, to będziesz go mógł przyłączyć jako kolejnego GF-a.

Balabamb City

Przyłącz Zella do drużyny. Wejdź do miasta i porozmawiaj ze strażnikiem, który wpuści Cię do środka. Rozmawiaj z kim się da i w końcu skorzystaj z zaproszenia Zella na drzemkę w jego pokoju. Później udaj się do sprzedawczyni przy peronie, a następnie na nabrzeże. Tam porozmawiaj z reporterem ukrytym za samochodami. Zapłać mu za informacje, pogadaj z rybakami i wróć do domu Zell'a. Po rozmowie z nim wróć ponownie na nabrzeże i porozmawiaj z żołnierzami. Później pobiegnij za psem, który zaprowadzi Cię do pociągu. Zobaczysz Raijina, za którym pobiegnij i powalcz. Później wywiąże się kolejna walka, do której przyłączy się Fujin. Możesz zdobyć kolejnego GF'a – Pandemonia. Następnie wracasz do ogrodu i udajesz się do Travia Garden.

Travia Garden

Wejdź do środka. Porozmawiaj ze wszystkimi i odwiedź ruiny. Znajdziesz tam Weapon Mon Aug. Porozmawiaj z przyjaciółką Selphie. Zagraj z nią w karty. Następnie wracaj do ogrodu, gdzie dowiesz się, że trzeba udać się do domu Edei, znajdującym się na południu mapy.

Garbadia Garden

Wystarczy, że dojdziesz do jej domku, a zobaczysz animację. Po jej zakończeniu Squallem udaj się do Quad, gdzie natkniesz się na Zella i Rinoa. Po rozmowie biegnij przed siebie, do bramy. Porozmawiaj z drużyną i udaj się na drugie piętro do klasy. Stoczysz walkę z czterema żołnierzami. Po rozprawieniu się z nimi, porozmawiaj z opiekunką i chłopcem. Wróć na mostek i porozmawiaj z dr Kodowaki oraz innymi. Otrzymasz kolejną misję ratowania Rinoa. Zjedź na drugie piętro, pogadaj z dziewczyną, która poprosi Cię o przyprowadzenie chłopca. Pobiegnij za małym uciekinierem i jak go złapiesz, pogadaj z nim. Zostaniesz zaatakowany z powietrza. Jak zostaniesz przygnieciony do drzwi, odwróć się i je dokładnie obejrzyj. Następnie naciśnij na nie i wybierz odpowiedź z użyciem przycisku awaryjnego. Drzwi się otworzą a Ty będziesz mógł stoczyć uczciwą walkę. Jak zwyciężysz to uratujesz Rinoa. Przebiegnij do bramy ogrodu i stań koło mostu. Wejdź do środka budynku, tam spotkasz resztę drużyny.

Musisz odnaleźć Seifera. Skręć w prawo i wejdź po schodach na górę. Porozmawiaj ze spotkanym tam znajomym Seifera i skieruj się w lewo. Następnie wejdź w drzwi po prawej stronie. Spotkasz studenta,

TEST SEED

Kiedy staniesz się Seedem, warto zwiększyć swoje umiejętności poprzez podniesienie rangi. Skorzystaj z komputera i rozwiąż testy.

Level 1.	YES,	NO,	YES,	YES,	YES,	NO,	NO,	YES,	NO,	NO
Level 2.	YES,	NO,	YES,	YES,	YES,	NO,	YES,	YES,	NO,	NO
Level 3.	NO,	NO,	YES,	NO,	YES,	YES,	YES,	NO,	YES,	NO
Level 4.	NO,	YES,	YES,	YES,	NO,	NO,	YES,	YES,	NO,	NO
Level 5.	NO,	NO,	NO,	YES,	YES,	NO,	NO,	YES,	YES,	YES
Level 6.	YES,	NO,	YES,	YES,	NO,	NO,	YES,	YES,	NO,	YES
Level 7.	YES,	YES,	YES,	YES,	YES,	YES,	NO,	YES,	YES,	NO
Level 8.	NO,	YES,	NO,	NO,	YES,	YES,	NO,	NO,	YES,	NO
Level 9.	NO,	YES,	NO,	NO,	NO,	NO,	NO,	NO,	YES,	YES
Level 10.	YES,	NO,	NO,	NO,	NO,	NO,	NO,	NO,	YES,	NO
Level 11.	YES,	YES,	NO,	YES,	YES,	NO,	YES,	NO,	NO,	YES
Level 12.	NO,	YES,	NO,	NO,	YES,	NO,	YES,	NO,	YES,	NO
Level 13.	YES,	NO,	NO,	NO,	YES,	NO,	NO,	NO,	NO,	NO
Level 14.	YES,	YES,	YES,	YES,	NO,	YES,	YES,	NO,	YES,	NO
Level 15.	YES,	YES,	NO,	NO,	NO,	NO,	NO,	YES,	NO,	YES
Level 16.	YES,	NO,	NO,	YES,	NO,	YES,	NO,	NO,	YES,	NO
Level 17.	YES,	NO,	NO,	NO,	YES,	NO,	NO,	YES,	NO,	NO
Level 18.	YES,	NO,	NO,	NO,	YES,	NO,	NO,	NO,	NO,	NO
Level 19.	YES,	NO,	NO,	YES,	NO,	NO,	NO,	NO,	NO,	YES
Level 20.	YES,	YES,	NO,	YES,	NO,	YES,	YES,	YES,	NO,	NO
Level 21.	YES,	YES,	YES,	YES,	NO,	NO,	YES,	YES,	YES,	NO
Level 22.	NO,	NO,	NO,	YES,	NO,	NO,	NO,	YES,	YES,	NO
Level 23.	YES,	NO,	NO,	NO,	NO,	YES,	YES,	YES,	YES,	YES
Level 24.	YES,	YES,	NO,	NO,	YES,	YES,	NO,	NO,	NO,	YES
Level 25.	YES,	NO,	YES,	YES,	YES,	NO,	NO,	YES,	NO,	NO
Level 26.	YES,	YES,	NO,	YES,	NO,	YES,	NO,	YES,	NO,	NO
Level 27.	NO,	YES,	NO,	NO,	NO,	NO,	YES,	NO,	YES,	NO
Level 28.	YES,	NO,	NO,	YES,	YES,	YES,	NO,	YES,	NO,	NO
Level 29.	NO,	NO,	NO,	YES,	YES,	NO,	NO,	NO,	YES,	NO
Level 30.	NO,	YES,	NO,	NO,	NO,	NO,	YES,	NO,	NO,	NO

od którego otrzymasz pierwszą kartę dostępu. Wróć do pierwszego korytarza i skręć w lewo, zaglądając do lewych drzwi. Przejdź przez boisko hokejowe i na następny korytarz. Tym razem przejdź przez prawe drzwi. Na rozwidleniu dróg skręć w prawo i od studenta otrzymasz drugą kartę dostępu. Cofnij się do miejsca, w którym spotkałeś Raijin i Fujin i udaj się jeszcze wyżej, aż do drzwi po schodach. Powinieneś dojść do kortów tenisowych. Zeskocz na dół i pobiegnij w lewo. Wejdź do budynku i idź na dół. Mijając schody idź do głównego holu. Tam stoczysz walkę z bossem.

Dom Edei

Skieruj się ponownie do domu Edei. Porozmawiaj z nią o statku, na którym jest Elone. Otrzymasz od niej list, uprawniający do wejścia na statek. Musisz dostać się na kontynent Centra, na którym zdobyłeś Odyna. Tam w jednej z zatoczek znajdziesz zacumowany statek. Wejdź na pokład i daj list dowódcy. Dowiesz się, że Elone już na statku nie ma. Porozmawiaj z resztą drużyny i pobiegnij na górę. Natkniesz się na Zone'a, który wymieni przedmiot Girl Next Door na kartę Shiva.

Podczas walki warto zabrać mu Spd-J Scroll. Zwycięstwo ma duże znaczenie, gdyż otrzymasz kolejnego GF-a – Cerberusa. Udaj się następnie na zachód, wejdź na lewo i porozmawiaj ze studentką. Od niej otrzymasz trzecią kartę. Podążaj za nią i udaj się do windy. Jedź nią na górę i skieruj się do Seifera i Edei. Czeka Cię kolejna walka z Seiferem.

Po walce zjedź windą na dół, wróć do holu i idź do miejsca z okrągłą platformą dookoła. Tam spotkasz Edeę i Seifera, z którymi stoczysz kolejną walkę. Od Edei musisz wyssać kolejnego GF-a – Alexandra. W ten sposób kończy się drugi dysk.

CD–3

Wejdź do środka. Omiń swoich kolegów i idź na wprost. Weź numer Timber Magazine i biegnij w lewo, a później w prawo. Powinieneś natknąć się na Cida, który zaprowadzi Cię do swojej żony Ede. Porozmawiaj z nimi, możesz nawet zagrać w karty. Wróć do ogrodu i udaj się do Infirmary. Zobacz nieprzytomną Rinoa, a zostaniesz przeniesiony, po raz kolejny, do Laguny.

Laguna

Po rozmowie z Kirosem, okaże się, że czeka Cię kariera filmowa. Musisz pokonać smoka mieczem. Następnie biegnij na dół, gdzie przyłączy się do Ciebie Kiros. Za chwilę zmierzysz się z kolejnym bossem. Zwycięstwo przywróci Cię do czasów obecnych.

Wróć następnie do ogrodu i udaj się do Infirmary. Po scence znajdziesz się na stacji. Wybierz drużynę i idź na Eshtar.

Esthar

Biegnij na wschód i na północ do miejsca, przypominającego wyschnięte jezioro. Jak dojdziesz do krawędzi przepaści, biegnij w prawo. Tam możesz zapisać stan gry. Cofając się dwukrotnie w lewo, zostaniesz zaatakowany przez kolejnego bossa. Koniecznie ukradnij mu Power Wrist.

Po wygranej idź tak długo, aż dojdziesz do miejsca, które wydaje się kolejną otchłanią. Jest to jednak tylko przywidzenie. Musisz kilkakrotnie poklikać po ekranie, aż zobaczysz schodki. Wejdź po nich. Skorzystaj z windy. Porozmawiaj ze swoimi kolegami i za chwilę znajdziesz się w Eshtar. Znowu zemdlejesz i wcielisz się w postać Laguny.

Laguna

Akcja przeniosła Cię do podziemi, a konkretnie do laboratorium w Eshtar. Musisz dużo rozmawiać. W końcu dojdzie do walki z jednym strażnikiem, a następnie z całą grupą. W drugiej walce nie będziesz jednak osamotniony. Ward i Koros Ci pomogą. Po walce jedź windą na górę, skąd będziesz mógł zabrać Weapon Mon 1st z lewego-dolnego rogu ekranu. Następnie wyjdź na zewnątrz i po rozmowie z napotkanymi ludźmi jedź do laboratorium doktora Odyne'a. Wjedź na górę, przełącz dźwignię z prawej, zjedź na dół i wejdź przez drzwi znajdujące się za windą. Jest tam cela Elone. Po rozmowie z nią akcja przeniesie się do czasów obecnych.

Eshtar City

Znajdziesz się w pałacu prezydenckim. Porozmawiaj z dr Odyne. Poprosi Cię o udanie się do Lunar Gate. Po zakończonej rozmowie zwiedź miasto oraz sklepy.

Subquest 1 – Doomtrain

Z Tear's Point zabierz Solomon's Ring. Z tym przedmiotem musisz połączyć 6 sztuk Remedy Plus, 6 sztuk Steel (Iron) Pipe i 6 sztuk Malboro's Tentacle. W ten sposób przywołasz kolejnego GF-a – Doomtraina. Jak go już przyłączysz, to udaj się do Lunar Gate.

Lunar Gate

Musisz zdecydować się, kto ma być w Twojej drużynie. Zostaniesz wystrzelony w kosmos. Akcja przenosi się na pozostałą w mieście ekipę dowodzoną przez Zella. Gdy wkroczysz do miasta stoczysz kilka walk. Musisz dostać się do laboratorium dr Odyne'a. Porozmawiaj z nim i zagraj w karty. Otrzymasz plan abordażu do Lunatic Pandora. Obiekt będziesz mógł zająć w trzech różnych miejscach miasta, o określonym czasie. Zapamiętaj je i skojarz z rozkładem miasta.

Idź do pierwszego – skręć dwa razy w prawo, aż znajdziesz się przy bramie wejściowej. Wejdź do góry, po schodach na lewo i znowu w lewo. Wskocz do środka.

Lunatic Pandora

Będziesz musiał pokonać grupkę żołnierzy. Następnie idź do windy oznaczonej numerem dwa. Później udaj się w dół i skręć w lewo. Kiedy dojdziesz na rozstaje dróg, skieruj się do samego końca drogi, aż dojdziesz do windy nr 3. W tunelu po prawej jest przedmiot Luv-LuvGF. Windą nr 3 zjedź na dół, wejdź do windy nr 1 i pojedź nią na górę. Wysysaj wszystko po drodze. W końcu spotkasz zielono-białego robota, przez którego wypadniesz z Lunatic Pandora. Akcja przeniesie się do stacji kosmicznej – do Squalla.

Idź do dolnego skraju planszy i weź Rinoa. Odtransportujesz ją do specjalnego pomieszczenia. Idź cały czas za gościem w białym fartuchu, a gdy już będziesz miał komputer pod ręką, podejdź do monitora. Po animacji możesz zagrać z gościem w białym fartuchu w karty, by wygrać kartę Alexandra.

Musisz dojść do schodów prowadzących na górę. Podłoga będzie odwrócona, a Twoim zadaniem jest dojście do pomieszczenia na końcu korytarza. Tam spotkasz Elone. Porozmawiaj z nią, a pójdzie za Tobą. Idź z nią do Rinoa.

Po scenkach skieruj się do pokoju z komputerem i ponownie popatrz w monitor. Opuść pomieszczenie i idź na górę. Wejdź w drzwi na wprost. Zobaczysz kosmonautkę. Ubierz się w rzeczy znajdujące się po prawej stronie i udaj się za nią. Niestety ucieknie Ci, wróć więc do kabiny sterowniczej, gdzie zobaczysz kolejną scenkę. Za chwilę wszyscy będą się musieli ewakuować. Biegnij za nimi, porozmawiaj z Elone i wejdź do kapsuły ratowniczej.

Przed Tobą kolejne zadanie. Musisz uratować dziewczynę, trzymając ją przez minutę pośrodku ekranu. Jeśli Ci się to uda, dotrzesz do statku Ragnarok.

Ragnarok

Statek został zaatakowany przez osiem potworów. Walka z nimi nie jest łatwa, gdyż potrafią one wskrzeszać się nawzajem, pod warunkiem, że są tego samego koloru. Kolory są cztery: czerwony, fioletowy, żółty i zielony. Musisz więc tak atakować, by niszczyć odpowiednimi kolorami. Po walce wjedź windą na mostek.

W końcu wylądujesz ponownie na Ziemi.

Dowiesz się, że Rinoa została zabrana do Sorceress Memorial. Wróć na statek i wejdź do pokoju znajdującego się na lewo od windy. Wspólnie z kolegami postanowicie ją odbić. Selphie zapala silniki.

Subquest 1 – Cactuar Island

Wyspa znajduje się w prawym dolnym rogu mapy. Są tam kaktusy, oraz boss Cactuar. Po zwycięstwie zyskasz kolejnego GF-a.

Subquest 2 – Deep Sea Research Center

Wyspa położona w lewym dolnym rogu mapy. Na środku planszy zobaczysz migające światło. Zadanie polega na dojściu do centralnego miejsca, będąc niewidocznym przez stwory. Musisz więc iść, gdy światło gaśnie, a gdy się zapala – kucać. Jak dojdziesz do środka wciśnij [X]. Stoczysz walkę z dwoma smokami

i na końcu z bossem Bahamut. Jest to najlepszy z GF-ów jaki zostanie przyłączony, po odniesieniu zwycięstwa.

Subquest 3 – Phoenix

Należy znaleźć wszystkie kamienie. Udaj się do Shumi Vilage. Blue Rock jest w stercie kamieni, Wind Rock jest między dwoma domkami, Life Rock w korzeniu drzewa, obok domu przywódcy. Shadow Rock jest po prawej stronie w cieniu, jak wjedziesz windą na górę. Water Rock jest w umywalce gosposi w domu przy pracowni. W ten sposób zyskasz kolejnego GF-a – Phoenix.

Subquest 4 – Eden

Wróć na statek i porozmawiaj ze wszystkimi na pokładzie. Ponownie wejdź do laboratorium i opuść się na dół po kablach. Podejdź do maszyny i ustaw energię na 20. Otworzy się przejście niżej. Schodź coraz niżej ustawiając przy maszynach następujące wartości energii: 2-2-1-1. Na dole porozmawiaj z Zellem. Otworzy on ostatnie drzwi. Musisz teraz zejść na dół. Droga nie będzie łatwa. W końcu na samym dole spotkasz się z bossem Ultima Weapon. Od niego możesz zdobyć kolejnego GF-a – Eden.

Esthar Sorceress memorial

Udaj się tam, aby uratować Rinoa. Będąc na miejscu porozmawiaj z naukowcami. Wejdź do pokoju po lewej stronie. Po scence znajdziesz się na statku. Idź do domu Edei i porozmawiaj z Rinoą. Wkrótce przyjdzie Zell. Zbierz całą drużynę i leć do pałacu prezydenckiego. Wejście do niego jest chronione przez dwóch strażników. Okaże się, że prezydentem jest Laguna a doradcami Kiros i Ward. Wypytaj Lagunę i zagraj z nim w karty. Następnie idź na statek i wybierz się do drugiego punktu, by zaatakować Lunatic Pandora. Obiekt ten znajduje się nad Tears' Point.

Lunatic Pandora

Będąc już na miejscu wyjdź na zewnątrz i biegnij w dół. Będziesz musiał walczyć z Raijin i Fujin. Po zakończeniu walki pobiegnij za nimi i porozmawiaj z Wedge'm i Biggsem. Wejdź do budynku a następnie do windy numer 2. Następnie udaj się na północ, gdzie stoczysz kolejną walkę z bossem. Po niej wróć do wejścia, którym weszli Raijin i Fujin. Spotkasz tam Seifera, z którym przyjdzie Ci walczyć. Po walce Seifer porwie Rinoa i tak się kończy trzecia płyta.

CD—4

Wybierz drużynę i udaj się na ratunek dziewczyny. Opuść planszę i udaj się na platformę. Stoczysz walkę z bossem. Nie jest łatwa, gdyż oprócz zniszczenia przeciwnika musisz jeszcze dbać o pozostawienie przy życiu Rinoa, z której boss wysysa energię. Po walce przyjdzie Laguna z Elone i kolejna połyczka z następnym bossem.

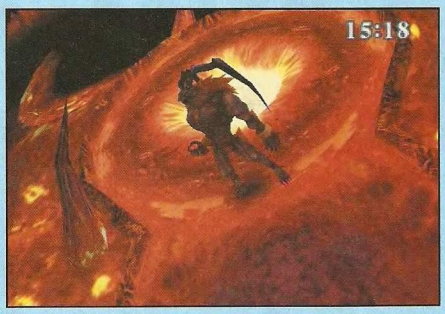
W tej walce będziesz musiał pozbyć się 11 czarownic, następnie czarownicy-dżdżownica. Znienacka zostaniesz przeniesiony do Edea House. Idź wzdłuż ciał kadetów, aż dotrzesz do wielkich łańcuchów. Idąc wzdłuż nich trafisz przed wejście do zamku Ultimecii. Zapisz stan gry i cofnij się do trzech bram znajdujących się po lewej stronie. Idź do pierwszej z nich. Pojawisz się niedaleko lasów Eshtar. Wejdź do lasu i biegnij na północ. Dojdziesz do Chocobo Shrine.

Wsiądź na ptaka i poruszaj się wzdłuż brzegów Eshtar do wyspy kaktusów. Przejdź na kontynent obok i znajdź zaparkowanego obok czwartej bramy Ragnaroka. Wcześniej skorzystaj z bramy, dzięki czemu pojawi się przejście koło zamku Ultimetii. Zaletą posiadania Ragnaroka jest fakt, iż możesz zagrać w karty ze wszystkimi członkami CC Group (o ile wcześniej z nimi już wygrałeś) i zdobyć wszystkie brakujące karty. Jak już skończysz się bawić, udaj się do zamku Ultimetii.

Ultimetia

Część Twoich umiejętności zostało zablokowanych. by je uaktywnić musisz pokonać 8 bossów. Jeśli nie chcesz, nie musisz z nimi walczyć. Możesz od razu stanąć w szranki z ostatecznym bossem, ale pamiętaj, że bez swoich najlepszych umiejętności. Podziel się na dwie drużyny. Do najważniejszej wybierz najlepszych. Na schodach stoczysz pierwszą walkę z 1. bossem.

Po zwycięstwie skieruj się w prawo, wejdź do środka i zejdź po schodach (tam gdzie jest zwisający sznur). Wejdź do galerii obrazów. W galerii, zarówno na parterze jak i na górze jest 12 mniejszych obrazów oraz 1 duży. Musisz odczytać napis na tym dużym. Wcześniej zapisz wszystkie nazwy 12 małych obrazków. W ich nazwach występują symbole rzymskie (I, V, X). Na wielkim zegarze na podłodze są natomiast cyfry arabskie (8, 4, 6). Musisz znaleźć ich odpowiedniki w rzymskich liczbach (VIII, IV, VI) w nazwach obrazu, a otrzymasz rozwiązanie: VIVIDARIUM, INTERVIGILIUM i VIATOR. Podejdź do głównego obrazu i podaj jego nazwę. Pojawi się kolejny boss.



Po zwycięstwie idź na północ i do piwnicy. Wejdź w drzwi z lewej i zabierz klucz z ręki szkieletu. Pojawi się trzeci boss.

Następnie otwórz drzwi przy pomocy klucza i wróć do miejsca, gdzie walczyłeś z pierwszym bossem. Idź przez północne drzwi i spadnij na dół wraz z żyrandolem. Otwórz właz w podłodze, by dostać się do piwnicy. Jak zejdziesz na sam dół będziesz walczył z 4 bossem.

Po walce wyjdź z piwnicy i pobiegnij na północ do drzwi. Dotrzyj do fontanny. Wejdź do katedry i idź po schodach na górę. Zbliżając się do środka mostu zobaczysz, jak klucz wiszący na środku leci w dół. Wróć do podziemi i odszukaj ten klucz. Będzie on w strumieniu po prawej. Nim otwórz drzwi obok. Tam czeka Cię kolejny 5. boss.

Później wydostań się na zewnątrz i użyj zielonego koła. Przełączysz się na drugą drużynę. Pobiegnij nią do miejsca, gdzie walczyłeś z pierwszym bossem. Później skręć w lewo i idź na dół po schodach. Wejdź do windy po lewej stronie i przełącz się na pierwszą drużynę.

Wejdź po schodach na taras znajdujący się nad podziemiami. Idź do lewych drzwi. Dobiegnij do końca muru i skorzystaj z windy po prawej. To spowoduje podniesienie drużyny na windzie po lewej, która dostanie się do pokoju z kluczem. Pierwszą drużyną możesz więc zejść do podziemi i użyć klucza na przełączniku znajdującym się na prawo od drzwi do więzienia. Efektem będzie spuszczenie wody z fontanny. Tam znajdziesz klucz do studni skarbów.

Zabierz klucz i biegnij do planszy znajdującej się przed pokojem z windami. Otwórz ukryte drzwi. Trafisz do pomieszczenia z czterema kryptami. Musisz je wszystkie otworzyć, by spotkać się z 6. bossem.

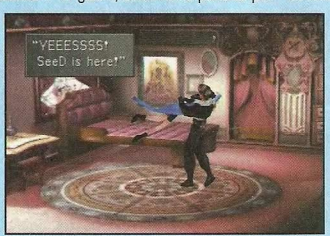
Wróć do wejścia zamku i przełącz się na drugą drużynę. Udaj się do sali balowej i skorzystaj z zielonego kółka. Przełączyłeś się na pierwszą drużynę. Wejdź po schodach i idź na wprost. Korzystając z żyrandola przejdź na drugą stronę. Tam na balkonie spotkasz 7. bossa.

Następnie idź do katedry w kierunku mostu, z którego spadł klucz. Wejdź w lewe drzwi i idź po schodach na górę, aż do miejsca, gdzie jest lampa. Wskocz na nią z lewej strony, by znaleźć się po drugiej stronie kładki. Po wyjściu czeka Cię walka z 8. bossem.

Po jego pokonaniu czeka Cię decyzja. Czy walczyć z Omega Weapon, czy też z końcowym bossem. Pierwszy z nich nie przyniesie Ci żadnych korzyści, ale pozwoli Ci w pełni cieszyć się ze zwycięstwa. Ostatni. boss jest na samej górze. Droga do niego prowadzi, jak do 8 bossa. Przejdź po wskazówkach na lewo i po dwóch drabinkach wspinaj się na taras. Wejdź w drzwi na wprost i pokonaj ostatniego bossa.

To już wszystko. Teraz pozostaje nam czekać na następną część Final Fantasy, nad którą prace już trwają.

Arkadiusz Matczyński



Force Commander

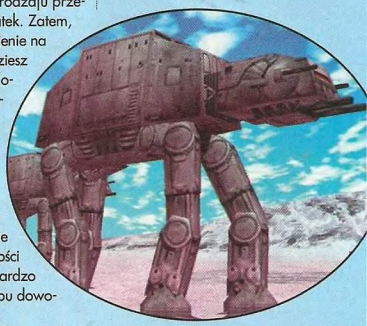
STRATEGICZNA

producent: LucasArts
wydawca: LucasArts
polski dystrybutor: LEM

Najnowsza gra produkcji LucasArts jest pierwszym klasycznym RTS-em rozgrywającym się w świecie „Gwiezdnych Wojen". Wyróżnia ją spośród innych pozycji stopień złożoności oraz szereg rozwiązań technicznych, które sprawiają, iż rozgrywka stać się może prawdziwym wyzwaniem – tym bardziej, że sporo elementów gry odbiega od filmowych realiów. Oto krótkie omówienie strategii zarówno Rebeliantów, jak i Imperium.

Uwagi ogólne

Jak to w RTS-ie, także i tutaj kluczową rolę w znaczącej większości misji (także w kampanii) pełni baza, czyli kompleks budynków, dzięki któremu możesz rozwinąć armię, a także uniknąć zagłady w początkowej fazie zadania. W przeciwieństwie jednak do konkurencyjnych strategii, tutaj ilość budynków jest bardzo mała, została bowiem ograniczona do niezbędnego minimum. Mamy zatem centrum dowodzenia i przy odrobinie dobrej woli może być to jedyny budynek potrzebny do zwycięstwa. Dzięki niemu bowiem można sprowadzać transporty wojskowe z orbity, zawierające nowe jednostki. Warto zaznaczyć, iż mechanizm transportu ze znajdującego się nad planetą niszczyciela lub krążownika zakłada, iż sprzęt określonego rodzaju przewozi tylko jeden statek. Zatem, jeśli złożysz zamówienie na AT-ST, następne będziesz mógł zrealizować dopiero kiedy transporter wróci na pokład okrętu. Nie stanowi to dużego problemu, niemniej warto odpowiednio zaplanować dostawy, zwłaszcza, że nie da się zmienić szybkości gry, co zmusza do bardzo precyzyjnego sposobu dowodzenia.



Oprócz budowli centralnej, warto wznieść także pozostałe, dzięki czemu będziesz w stanie usprawnić swoje pojazdy, względnie dać im osłonę pola siłowego. Tak naprawdę jednak można się bez tego obejść, dlatego proponowałbym raczej skierować wysiłki w kierunku budowy potężnej armii. Czasami, zwłaszcza, gdy nieprzyjaciel atakuje Twoją placówkę z kilku stron, nieodzowne okazuje się wzniesienie kilku wieżyczek przeciwpancernych i przeciwpiechotnych, bądź też przeciwlotniczych (lotnictwo, choć niezbyt silnie opancerzone potrafi być bardzo denerwujące ze względu na dużą ruchliwość i pokaźną siłę ognia). Budowanie czegokolwiek wymaga jednak posiadania punktów dowodzenia, których zdobycie okazuje się często nie lada problemem. Można je bowiem zdobyć na trzy sposoby. Pierwszym jest toczenie walk. Za każdą zniszczoną jednostkę przeciwnika otrzymasz pewną liczbę punktów, które możesz potem zamienić na nowe pojazdy, budynki lub przechować na czarną godzinę. Metoda ta jest najbardziej oczywistą, wymaga jednak ciągłego narażania własnych wojsk, co w początkowej fazie misji bywa niezwykle ryzykowne. Znacznie bezpieczniejszą metodą, w dodatku nie wymagającą od Ciebie żadnej akcji, jest zajęcie struktury, która ma ważne znaczenie strategiczne. Może być nią bunkier, kopalnia, a z pewnością instalacja nieprzyjaciela. Po przejęciu kopalni czy bunkra zaopatrzeniowego pula punktów dowodzenia zaczyna

Atakując wrogie instalacje często musisz dokonać wyboru, który obiekt zaatakować jako pierwszy. Najkorzystniej na ogół jest niszczyć te elementy krajobrazu, które najbardziej Ci szkodzą – w tym wypadku jest to proton torpedo launcher (zaznaczona kółkiem). Wieżyczki nie są największym problemem, choć ich ostrzał jest bardzo uciążliwy.

powiększać się samoistnie, bez względu na to, co robisz. Z tego właśnie powodu warto nauczyć się zajmować budowle przeciwnika, a jednocześnie chronić własne konstrukcje przed zakusami piechoty wroga. Trzecim sposobem jest wykonywanie zadań wyszczególnionych na odprawie. Oczywiście, aby zakończyć misję sukcesem, musisz osiągnąć wszystkie cele pierwszorzędne, jednak często masz także do wykonania działania o znaczeniu drugorzędnym, które można sobie odpuścić, niemniej ze względu na punkty dowodzenia, jakie można w nagrodę otrzymać, radziłbym spełniać wszystkie wymagania stawiane przez autorów.

Dobór wojsk

Bardzo ważną rolę w **Force Commander** pełni właściwy dobór składu armii. Ponieważ nałożono z góry ograniczenie, według którego nie da się wyprodukować więcej niż 60 jednostek (chociaż raz udało mi się uzyskać 61), musisz poważnie się zastanowić, jakie oddziały wybrać do składu grupy operacyjnej, która musi być uniwersalna, tzn. odporna zarówno na ataki pojazdów opancerzonych, jak i piechoty oraz lotnictwa. Zdecydowaną większość stanowić powinny czołgi (lub odpowiadające im imperialne AT-PT, AT-ST i AT-AT), jako że to ich zadaniem będzie wdarcie się na wrogie terytorium, likwidacja licznych wieżyczek oraz struktur bazy. Jednocześnie stanowią osłonę dla bardzo wrażliwej piechoty i innych pojazdów. Zwykli żołnierze okazują się z kolei niezbędni, gdy chcesz przejąć część struktur (czasami założenia misji tego wymagają). Nie warto ich jednak ganiać na piechotę po polu bitwy, zwłaszcza, gdy grozi Ci atak lub zasadzka. W tym celu wymyślono transportery, które dowiozą piechotę w bezpieczne miejsce i z nich należy korzystać w każdej sytuacji. Niezwykle ważna jest także grupa zajmująca się zwalczaniem lotnictwa. Powinna ona liczyć przynajmniej dziewięć maszyn, gdyż ataki airspeederów lub TIE Fighterów są na ogół bardzo silne i wymagają sporego zestawu broni przeciwlotniczej. Aby tak zbudowany związek taktyczny był maksymalnie elastyczny, warto zostawić kilka wolnych miejsc na jednostki, które możesz potrzebować nieco później.

Po stronie Imperium

Jak na Imperium przystało, dysponujesz niezwykle silną i dobrze wyposażoną armią. Jednocześnie zadania, jakie przyjdzie Ci wykonywać, są klasycznymi planami bitewnymi, rozgrywanymi na otwartym polu. Zacząć jednak należy od tego, iż Twoja baza stanowi dość złożony kompleks obiektów, których obecność może (choć nie musi), ułatwić Ci życie. Na pewno przydadzą Ci się wieżyczki oraz centrum naukowe, dzięki któremu poprawisz charakterystyki swych maszyn, jednak Twoją główną przewagę stanowią liczne zagony AT-ST oraz AT-AT. Te ostatnie są prawdziwymi potworami, bardzo wytrzymałymi, zwłaszcza gdy działają w większej liczbie (pięć-sześć). Ich jedyną wadą jest rozmiar, wskutek czego mają poważne problemy z poruszaniem się w ciasnych fragmentach planszy (doliny, kotliny). Ponadto są podatne na ataki airspeederów, które, jeśli im się na to pozwoli, opłączą ofiarę i w ten sposób wyeliminują z walki (nawet jeśli dana jednostka miała pełny pancerz!). Z tego względu musisz zapewnić im odpowiednią osłonę przeciwlotniczą. Do zwalczania piechoty najlepiej

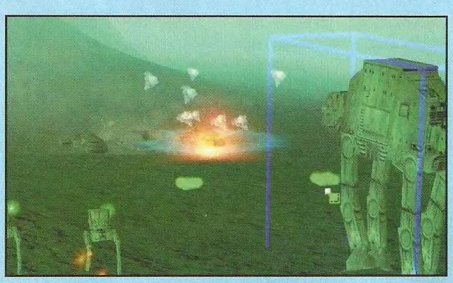
Oto jedna z przykładowych formacji obronnych wokół bazy. Ponieważ ataki nadchodzą z dwóch stron, linia defensywna jest rozciągnięta. AT-AT i AT-ST są rozstawione w taki sposób, aby w razie potrzeby ruszyć na pomoc kolegom. Po prawej znajduje się kordon AT-AA, otaczający wrażliwe na ostrzał działa, które z powodzeniem razić będą napastników (AT-AA chronią też artylerię przed myśliwcami wroga, które bardzo chętnie atakują słabe, niebronione cele).

JEDNOSTKI IMPERIUM

Nazwa	Stormtrooper	Speeder Bike	AT-PT	Mobile Artillery	AT-ST	Troop Carrier	AT-AA	AT-AT	Heavy Artillery	TR-SD	Tie Fighter	Tie Bomber
Zasięg ognia	mały	mały	średni	bardzo duży	średni	mały	średni	duży	bardzo duży	średni	mały	mały
Wytrzymałość	mała	mała	mała	mała	średnia	średnia	średnia	bardzo duża	średnia	średnia	mała	średnia
Szybkość	mała	duża	średnia	mała	średnia	duża	mała	mała	mała	mała	duża	średnia
Wartość punktowa	1	1	2	4	5	2	4	6	6	5	3	3
Zdolność	obezwładnianie	brak	brak	brak	brak	brak	brak	zmasowany ogień	brak	działo jonowe	Brak	Brak

Podczas ataku na placówkę wroga nie możesz liczyć na własne wieżyczki. Z tego powodu musisz mieć pod ręką zestaw broni przeciwlotniczej, która poradzi sobie z atakiem myśliwców i bombowców. Bez takiej osłony nawet najpotężniejsze machiny zostaną zniszczone, chyba że napastnikom wcześniej zabraknie amunicji.

nadają się lekkie i szybkie AT-PT oraz AT-ST, których warto posiadać dużą ilość. Niewątpliwą zaletę armii Imperium stanowi artyleria. Dysponujesz dwoma rodzajami tej niezwykłej broni, której cechą charakterystyczną jest zasięg strzału. Niestety, broń ta może ostrzeliwać tylko cel widoczny na planszy, dlatego musisz jej go „pokazać". Do tego celu służą roboty zwiadowcze (probe droid), urządzenia niezwykle wrażliwe na ostrzał, jednak dysponujące sporym zasięgiem widzenia. Obie jednostki stanowią zatem zespół – jedna wskazuje ofiarę, druga niszczy. Niestety, działa dalekiego zasięgu nie mają zbyt dużej siły rażenia, zatem aby zniszczyć wieżyczkę (zwłaszcza chronioną polem siłowym), potrzebują kilkunastu lub kilkudziesięciu strzałów (zależnie od rodzaju artylerii). Znakomicie natomiast nadają się do ostrzeliwania obiektów znajdujących się w skupisku.



Jeśli chodzi o lotnictwo, posiadasz TIE Fightery i TIE Bombery, stanowiące niezłe narzędzie do zwalczania obiektów naziemnych i powietrznych, pod warunkiem jednak, iż nieprzyjaciel pozbawiony jest zestawów przeciwlotniczych. Twoja piechota z kolei nie wyróżnia się niczym szczególnym, chociaż bardzo dobrze radzi sobie podczas walki w pomieszczeniach (przewyższa pod tym względem żołnierzy Rebelii, zarówno w lekkiej, jak i ciężkiej odmianie, ustępując nieznacznie infiltratorom).

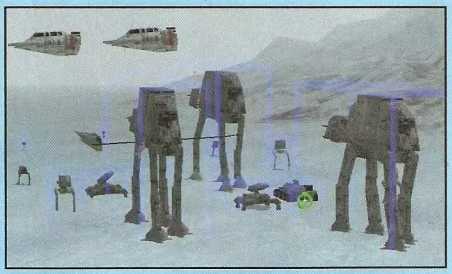
Ku chwale Mon Mothmy

Jak można się było tego spodziewać, Twoje siły są nieco słabsze od armii imperialnej, choć nie tak bardzo, jak to miało miejsce w filmach. Z tego względu zadania (zwłaszcza w ramach kampanii) wymagać będą od Ciebie niemałego sprytu, gdy zastępom potężnych maszyn wroga będziesz musiał przeciwstawiać niewielkie grupki komandosów.

Zacznijmy od tego, iż bardzo ważną rolę wśród Twoich oddziałów pełni piechota. Jeśli nie liczyć wojsk sojuszniczych w rodzaju Ewoków, obejmuje ona trzy typy jednostek. Trooper to podstawowy piechur, przeznaczony głównie do zwalczania piechoty wroga oraz zajmowania budowli. Jego udoskonaloną wersję stanowi heavy trooper, który już może stanowić zagrożenie. Okazuje się bowiem, iż grupka składająca się z 5-10 takich

JEDNOSTKI REBELII

Nazwa	Trooper	Heavy trooper	Medical Droid	Repair Droid 47-B	Hover Transport	Hover Tank	Attack Tank T3B	Scanner Jammer	Mobile Proton Torpedo Launcher	Airspeeder	Y-Wing	Infiltrator
Zasięg ognia	mały	mały	brak	brak	mały	mały	średni	brak	duży	mały	mały	mały
Wytrzymałość	mała	mała	bardzo mała	mała	średnia	średnia	średnia	bardzo mała	duża	średnia	duża	mała
Szybkość	mała	mała	mała	mała	średnia	średnia	średnia	mała	mała	duża	średnia	mała
Wartość punktowa	1	1	1	2	3	3	4	2	5	3	4	2
Zdolność	ogłuszanie	granaty	leczenie	naprawianie	brak	brak	rakiety naprowadzane	skaning	stawianie min	oplatanie kablem	wyłączanie pancerza	przejmowanie kontroli nad pojazdem



wojaków może nawet zniszczyć samotnego AT-AT! Jeśli będziesz trzymał ich nieco z tyłu, zasłaniając przed laserami wroga szpalerem chociażby transportowców, mogą oddać Ci nieocenione przysługi. Trzeci wreszcie oddział to infiltrator. Zajmuje on uprzywilejowaną pozycję wśród piechoty, gdyż jest bardziej od innych żołnierzy wytrzymały, lepiej sprawdza się podczas walki w pomieszczeniach, a poza tym potrafi przejąć wrogi pojazd. Naturalnie najefektywniejszy będzie „chwytając" AT-AT, jednak nie wzgardzi także AT-ST (choć przechwycenie tej małej i zwrotnej maszyny nastręcza niejakich trudności). Użycie infiltratorów wymaga ataku z drugiej linii, kiedy nieprzyjaciel jest zajęty walką z czołgami, względnie wieżyczkami, i nie zdąży zabić wszystkich atakujących osobników (szturmy należy przeprowadzać w grupach przynajmniej trzyosobowych). Dzięki tej jednostce możesz wyrównać nieco szanse podczas starć z Imperium, chociaż oczywiście trzon Twojej armii muszą stanowić „rodzime" jednostki. Dysponujesz kilkoma typami czołgów poduszkowych, które co prawda mają słabszą broń, niż odpowiadające im maszyny Imperium, jednak są wyposażone w pole siłowe, dzięki któremu mogą wytrzymać więcej trafień, niż się to na pierwszy rzut oka wydaje. Co więcej, energia tegoż pola odnawia się samoczynnie, wystarczy zatem dać swoim oddziałom kilka chwil wytchnienia, aby odzyskały pełnię sił bojowych. Bardzo interesujące okazuje się działo plazmowe, mające imponującą siłę rażenia, nawet w porównaniu z AT-AT. Jeśli zaś chodzi o lotnictwo, polecam Y-Wingi, które zadają swymi bombami bardzo duże straty wszystkim rodzajom imperialnych wojsk, a także ich budynkom.

Na zakończenie warto wspomnieć o samej kampanii. Prowadzi Cię ona przez wszystkie trzy części starszej trylogii George'a Lucasa, początkowo jako dowódcę sił Imperium, potem jako generała Rebelii, który przejrzał na oczy. Misje rozgrywane po stronie Imperium wymagają po prostu miażdżącej przewagi w sprzęcie. Zupełnie inaczej jest z rebeliantami, którzy często dostają jedynie oddziały komandosów wspartych transporterami i muszą wystawić je przeciwko machinom kroczącym. Pamiętaj wówczas, że zawsze możesz liczyć na pomoc tubylców, którzy chętnie się do Ciebie przyłączą, ponadto Twoje pojazdy dysponują tarczami, zatem mogą tym samym chronić zarówno siebie, jak i piechotę znajdującą się za nimi. Generalnie **Force Commander** nie jest grą trudną, zatem jeśli tylko wykażesz dostateczną cierpliwość, nie będziesz miał kłopotów z jej ukończeniem. Niech Moc będzie z Tobą!

Piotr Bilski
„Alien"

Zniszcz ich wszystkich

1. Nie każdy rodzaj walki przynosi punkty dowodzenia jako nagrodę za zwycięstwo. Bitwa toczona w pomieszczeniach, bez względu na to, czy jesteś stroną atakującą, czy broniącą się, nie ma tego typu konsekwencji, jedynym jej rezultatem jest zmniejszenie się liczby nieprzyjaciół.
2. Bardzo przykrym zdarzeniem jest przejęcie przez nieprzyjaciela Twojej wieżyczki, zwłaszcza, gdy znajduje się ona blisko zabudowań bazy. Wówczas musisz podjąć z nią walkę, co może przynieść w efekcie straty we własnych szeregach. Oczywiście powinieneś utrzymywać pełną obsadę wewnątrz wieżyczek, jednak nie gwarantuje Ci to spokojnego snu. Gdy widzisz, że wróg zajmuje taką konstrukcję i nie możesz już nic zrobić, po prostu zniszcz ją (klawisz DEL).
3. Transportery przenoszące sprzęt pomiędzy orbitą a powierzchnią planety wbrew pozorom nie są jedynie elementem dekoracyjnym. Co prawda nie biorą w żaden sposób udziału w toczącej się na dole bitwie, jednak mogą zostać zniszczone przez wrogie lotnictwo. Wówczas, aby ponownie móc korzystać z usług takiego pojazdu, musisz wydać tysiąc punktów dowodzenia. Aby uniknąć podobnej przygody, nie zamawiaj oddziałów, gdy nad Twoją bazą szaleją myśliwce wroga.
4. Ważnym elementem każdego niemal starcia jest eliminacja wieżyczek, bądź to przez ich zniszczenie, bądź też zajęcie. Gdy dysponujesz dostatecznie dużymi siłami, możesz po prostu taką strukturę zaatakować i zniszczyć, nie martwiąc się o straty. Gdy jednak posiadasz piechotę, okazuje się, iż nie ma ona zbyt dużych szans na zniszczenie budowli, może ją za to przejąć. Operacji dokonujemy, dzieląc posiadanych piechurów na dwie grupy. Pierwszą umiejscawiamy za wzgórzem, ale w zasięgu wieżyczki, tak, aby zaczęła ona strzelać. Jednocześnie wprowadzamy do środka grupę drugą od innej strony. Wieżyczka nie zmieni celu ataku!
5. Twoja sytuacja na zakończenie misji wcale nie jest bez znaczenia. Do hangaru okrętu, na którym przebywasz przenoszone są wszystkie jednostki (poza pewnymi szczególnymi przypadkami), poza tym zapamiętywana jest liczba punktów dowodzenia, które posiadałeś w momencie zakończenia zadania. Będą Ci one potrzebne przed następną misją, gdy otrzymasz możliwość załadowania do transportowców dodatkowego sprzętu. Nie jest on oczywiście niezbędny, jednak czasem się przydaje.
6. Ważnym elementem rozgrywki jest naprawa uszkodzonych pojazdów oraz leczenie rannych żołnierzy. Pod tym względem Rebelia znajduje się w lepszej sytuacji, gdyż dysponuje odpowiednimi jednostkami, które może wysyłać w ślad za oddziałami bojowymi, skracając tym samym czas oczekiwania na wykonanie napraw. Imperium posiada odpowiednie budynki w obrębie bazy, co wymusza wycofywanie nie w pełni sprawnych wojsk na dalekie tyły.
7. Spodziewaj się desantu nieprzyjaciela w każdej chwili i z każdej strony. Twoje lokacje lądowisk są ograniczone przez zasięg kontrolowanych budowli, przeciwnika jednak ta zasada często po prostu nie dotyczy. Oznacza to, iż może on w skrajnym przypadku nadejść spoza planszy.
8. Nierzadko jesteś zmuszony podczas walki chronić ważną osobę. Ponieważ jej śmierć kończy zabawę, warto ustrzec się przed podobną niespodzianką i ukryć ją przed maszynami wroga. Pokład pojazdu bojowego nie jest najlepszym miejscem, gdyż bierze on udział w walce i może zostać zniszczony. Najlepiej zatem umieszczać taką postać we własnym centrum dowodzenia, wraz z żołnierzami eskorty. Trudno o pewniejsze zabezpieczenie.

Faust

Przygodowa

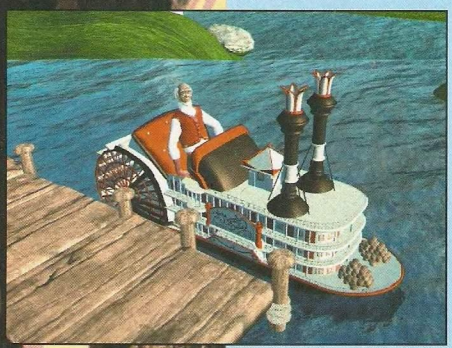
producent: Cryo Interactive
wydawca: Cryo Interactive
polski dystrybutor: CD Projekt

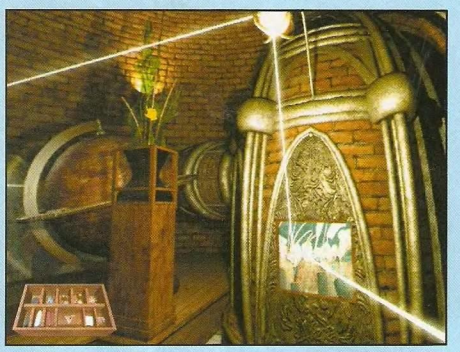
Jedną z najważniejszych zasad w Fauście jest dokładne przyglądanie się wszystkiemu. Wiele z przedmiotów można otworzyć lub przesunąć, odkrywając tajne skrytki. Miej więc oczy otwarte i, co najważniejsze, myśl jak bohaterowie gry. Potępione dusze liczą na Ciebie.

Opowieść I

Idź do wozu z czerwonymi doniczkami. Wewnątrz zabierz ze zlewu (jest po lewej) cedzak i przyjrzyj się dokładnie piecowi (naprzeciwko zlewozmywaka). Podnieś łopatkę i korzystając z cedzaka przetrzyj trzy kupki popiołu. Aby to zrobić musisz wyjąć z kieszeni cedzak – pojawi się jego zbliżenie na cały ekran. Następnie nałóż popiół na cedzak i przesuwaj nim w lewo i prawo – powinien stopniowo znikać.

Dzięki temu znajdziesz w nim ząb oraz klucz leżący pod jedną z kupek popiołu. Przyjrzyj się teraz tablicy i szufladce pod nią. Przeczytaj uważnie wszystkie notatki





i idź do łazienki. W spłuczce znajdziesz nóż. Wróć do pokoju i z szufladki w rogu łóżka zabierz kolejny klucz. Kluczami otwórz szafę i rozsuń zasłony (złap za nie „łapką" i odchyl na boki). Zobaczysz sejf. Otwiera go kod 512 (to suma wierzytelności bliźniaczek). Z sejfu zabierz los na loterię. Zostaniesz przeniesiony do dosyć diabolicznej kolejki. Wsiądź do wagonika i jedź wgłąb wielkiej czaszki. Na końcu drogi obszukaj szkielet leżący przy drzwiach. Znajdziesz pierwszą umowę z Mefistofelesem. Idź do altanki i porozmawiaj z budowniczym parku. Po rozmowie obejrzyj kolumny altanki. Na jednej z nich nalepiona jest kartka. Obróć się w stronę wejścia do altanki i wciśnij przycisk umieszczony w podłodze. Otworzy to skrytkę na kolumnie z kartką. Dzięki temu zakończysz pierwszy epizod.

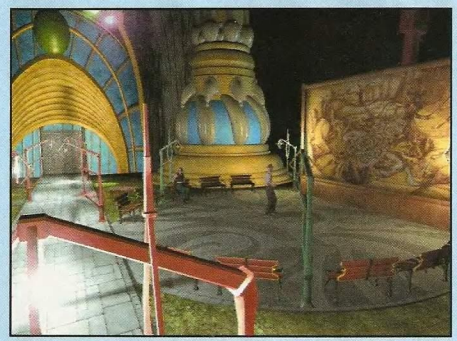
Opowieść II

Obejdź budowlę dookoła, znajdziesz wejście. Wewnątrz idź do kuchni (jest po prawej). Obejrzyj wszystko i wróć w pobliże wejścia. Tym razem skręć w lewo i wejdź schodami na piętro. Zajrzyj do kominka a następnie przyjrzyj się bardzo dokładnie wszystkim książkom stojącym na półkach. W jednej z nich (Code Book) znajdziesz kluczyk do sekretarzyka. Otwórz go i zabierz mapę. W jednej z dolnych szuflad znajdziesz nóż do papieru. Zabierz go. Weź także (z innych szufladek) sygnet, notatkę i lupę. Za prawą dolną szufladą jest skrytka. Żeby ją otworzyć musisz najpierw otworzyć lewą dolną szufladę a następnie prawą dolną. Odnajdziesz w ten sposób głowę drewnianej rzeźby. Umieść ją na statuetce koło sekretarzyka. Otworzy się szafka z magnetofonem i trzema taśmami. Umieszczaj je kolejno w magnetofonie i odsłuchaj nagrania.

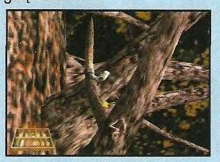
Podejdź teraz do biurka i zabierz z szuflady fajkę oraz zapałki. Nie zapomnij rzucić okiem na lampę. Zejdź na parter i idź do sypialni. To drzwi pod schodami. Po prawej, w szafce, ujrzysz niekompletną mapkę. Otwórz drzwiczki i umieść tak odnalezioną wcześniej mapę. Dzięki temu poznasz dwie pierwsze cyfry kodu potrzebnego do otwarcia globusa stojącego w rogu pomieszczenia (same się ustawią). Podejdź do szafy i otwórz drugie od lewej drzwi. Jest tam pocztówka z napisem na odwrocie. Następnie podejdź do łóżka i w jego czterech rogach ustaw odpowiednie liczby (to współrzędne odczytane z mapy). Są to 50 i 20 (pokrętła od lewej w tylnej części łóżka) oraz 0 i 45 (z przodu łóżka). Otworzy to szufladę, z której zabierz księgę. Otwórz ją za pomocą sygnetu. Jest tam koło kodujące, uchwyt i zamek szyfrowy oparty na kolorach. Aby go otworzyć musisz przyjrzeć się tęczy na malowidłu koło globusa. Spróbuj ustawić następujące kolory (przy prawym brzegu wycięcie z pierścieniami, od góry): purpurowy, ciemnoniebieski, jasnoniebieski, zielony, żółty, pomarańczowy i czerwony. Otrzymasz zalakowaną kopertę. Otworzysz ją nożem, wcześniej jednak musisz przeczytać odpowiedni instruktaż. Otwórz trzecie od lewej drzwi szafy. Przyjrzyj się ubraniom. Na metce jest napis. Obejrzyj go za pomocą lupy. Zobaczysz jak otwierać koperty. Możesz teraz poćwiczyć ze znalezioną kopertą i nożem – musisz wsunąć ostrze

nad lakiem i ostrożnie przesuwać go w dół. Jeśli Ci się uda to gratuluję, choć to tylko koperta testowa, właściwą znajdziesz za chwilę.

Idź do globusa, ustaw na kole A=0 i odczytaj cyfry odpowiadające słowu OMAHA. Powinieneś otrzymać 79030. Ustaw ten kod na globusie a otworzy się. Znajdziesz w nim kopertę. Otwórz ją nożem. Zostaniesz przeniesiony o jeden rok w przyszłość. Ponownie przeszukaj sekretarzyk w biblioteczce na piętrze. Znajdziesz czwartą taśmę oraz trzy składniki. Przesłuchaj taśmę i przeczytaj notkę na temat poszukiwania skarbów (o popiołach). Obejrzyj także książkę „Faust" z półki najbardziej na lewo. Idź do kominka i miechem wydmuchaj popioły. Zobaczysz skrytkę z której zabierz pudełko i przeczytaj kolejną wskazówkę (o studni i żabie).



Zabierz łopatę sprzed kominka i wyjdź na zewnątrz. Idź ścieżką aż do studni. Zamocuj uchwyt przy kołowrocie i wyciągnij wiadro. Z ust żaby zabierz kolejny składnik i przeczytaj wskazówkę w wiadrze. Idź na lewo od studni, wgłąb lasu. Jeden z kamieni można przesuwać. Odsłoni to miejsce, na którym użyj łopaty. Odkryjesz skrzynię z kolejnym składnikiem, jeszcze jedną wskazówką i lunetą. Obróć się w lewo i znajdź na drzewie symbol oraz uchwyt między gałęziami.

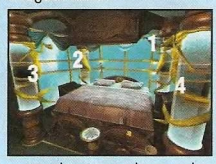


Umocuj tam lunetę i spójrz przez nią. Zobaczysz znak na skale. Idź tam a znajdziesz kolejną wskazówkę oraz uchwyt od koła wodnego. Idź w okolice wejścia do domu. Po prawej jest wodne koło. Uruchom je uchwytem. Jedna z łopatek zaznaczona jest na czarno. Odlicz od niej siedem łopatek i zatrzymaj koło. Powinieneś znaleźć skrytkę z kluczem. Zabierz go i idź do sypialni. Kluczykiem otwórz skrytkę nad łóżkiem. Wciśnij umieszczony tam przełącznik. Uaktywnij także przełącznik znajdujący się na oknie obok malowidła z tęczą. Zobaczysz cienki snop światła padający na obraz. Z szuflady w łóżku zabierz lustro i umieść je w miejscu gdzie pada promień. Jeśli przyjrzysz się słońcu w miejscu gdzie teraz wskazuje promień, otrzymasz kolejny składnik. Następnie otwórz globus i zabierz z jego wnętrza jeszcze jeden składnik. Następny jest w szafie. Otwórz drugie drzwi od lewej i obejrzyj but. Szukany składnik jest w obcasie (odsuń go).

Idź do kuchni i przeszukaj szafkę po lewej. Znajdziesz tam trzy ostatnie składniki. Weź je i uruchom dziwaczną maszynerię stojącą na stole. Staniesz się posiadaczem Homunkulusa. Użyj go na zepsutej lampie (jest na górze). Gdy filmik się skończy, zabierz bilet na loterię. Zakończyłeś drugi epizod.

Opowieść III

Wejdź do wnętrza domu. Idź w prawo. Znajdziesz szklany sekretarzyk. Wciśnij umieszczony na nim przełącznik a znajdziesz perueczkę. Obejrzyj też dokładnie wszystkie obrazy znajdujące się w tym pomieszczeniu. Na stoliku (na lewo od wejścia) znajdź skrzynkę. Wewnątrz jest notatka o Franku (to właściciel tej budowli). Z kubka obok zabierz ołówek i igłę od kompasu. Koło stojącego zegara jest przełącznik. Przełącz go. Gdy podłoga się obróci, zejdź schodami na dół. Na końcu korytarza jest obraz. Wciśnij ołówkiem sutek jednej z kobiet na obrazie a otworzysz drzwi do sypialni. Wewnątrz przyjrzyj się wszystkiemu a na koniec umieść perukę na głowie posążka koło łóżka. Znajdziesz kluczyk. Teraz zamocuj igłę na kompasie u podnóża łóżka. Pokazuje końcami igły kierunek NW i SE. Musisz teraz wcisnąć w odpowiedniej kolejności przyciski na brzuchach syren rozmieszczonych w rogach łóżka.



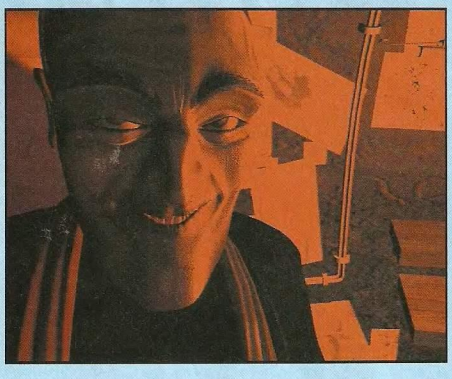
Uruchomisz mechanizm, który opuści sufit nad łóżkiem. Z jego frontu są drzwiczki, które otwórz kluczykiem. Gdy obejrzysz filmik, zostaniesz przeniesiony o kilka lat w przyszłość.

Obejrzyj ponownie wszystkie obrazy i szafki. W jednej z nich znajdziesz lupę oraz slajdy. Przejrzyj je na przeglądarce stojącej za schodami. Zabierz także z oszklonego sekretarzyka (wciśnij dwa razy przycisk po prawej) kluczyk do zegara stojącego koło wejścia. Otwórz go i ustaw godzinę jak na slajdach (5:30). Znowu możesz zejść do sypialni. Po prawej odnajdziesz klapę prowadzącą do ciemni. Zejdź do niej i zabierz ze stołu pamiętnik. Wróć teraz na górę i w pomieszczeniu z zegarem znajdź dyplom (jest koło sekretarzyka). Wróć do ciemni i zza zdjęcia o numerze 76 zabierz dwie żarówki. Otwórz teraz drzwiczki w powiększalniku i umieść w nim czerwoną żarówkę a dyplom połóż na stoliku. Obejrzysz kolejny filmik i trafisz do tunelu. Idź przed siebie (nie ma znaczenia jaką drogę wybierzesz) aż dotrzesz do zamkniętych drzwi. Otworzysz je klikając w miejsce przeciwległe do klamki. W pomieszczeniu za nimi jest dziwna maszyneria. Jeśli popchniesz wahadełko w skrzynce po lewej w lewą stronę zakończysz kolejny epizod.

Opowieść IV

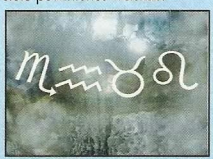
Aby wejść po schodach musisz wysłać na górę Homunkulusa. Przełączy on dźwignie zamieniającą pochylnię w normalne stopnie. Wejdź na górę i idź do ogrodu. Przyjrzyj się tam kwiatu stojącemu na stole. Obejrzyj także dokładnie maszynerię stojącą po lewej. Wyciągnij z niej gwóźdź i pokręć korbą. Rzuć teraz okiem na posążek w podstawie maszyny. Na jego głowie jest przełącznik – wciśnij go. W jednym z pojemników maszyny powinieneś odnaleźć naszyjnik. Następnie podejdź do drzwi z wybitą szybą i przeszukaj kosz na śmieci. Znajdziesz pawie pióro.

Wejdź do środka domu (przez drzwi z rozbitą szybą). Obróć się i przeczytaj kartkę przy drzwiach. Następnie skręć w prawo i podejdź do maszyny do szycia stojącej pod oknem koło dwóch manekinów. Na krajalnicy z prawej odkrój kawałek miękkiej i twardej skóry. Twardą obszyj na maszynie a uzyskasz pasek. Miękką skórę wykrój na urządzeniu po



lewej. Otrzymasz fragmenty do przygotowania maski. Obszyj je na maszynie do szycia. Potem podejdź do drugiej maszyny (zaraz koło drzwi) i ponownie obszyj maskę. Aby dokończyć szycie musisz wziąć kratkę do oddychania oraz sznurówki z szafki za Tobą. Z gotową maską idź w stronę łazienki. Po drodze przeczytaj notatki na temat maski. Aby ją ukończyć potrzebujesz gazy oraz ziołowego balsamu. Gazę oraz miękką chusteczkę znajdziesz w łazience w szufladce pod lustrem (musisz ją otworzyć dwukrotnie aby zabrać obydwa przedmioty). Aby spreparować balsam musisz odnaleźć ukryte przejście do szklarni i odbyć cztery podróże w czasie.

Idź na górę i przeszukaj szkatułkę stojącą koło łóżka. Zabierz z niej nefrytowy amulet. W pokoiku obok, na krośnie jest srebrny półksiężyc (musisz odwinąć rogi kartki aby się do niego dostać). Zabierz go i idź na dół, do pomieszczenia za kotarą pod schodami. Jest tam destylator do przygotowywania balsamów oraz prasa na maski w formie walizki. Najpierw jednak zajmij się przejściem do szklarni. Umieść półksiężyc na zegarze a otworzą się ukryte drzwiczki. Przejdź do szklarni i zabierz roślinę z doniczek po lewej. Stolik po prawej to maszyna czasu, ale aby go uaktywnić potrzebujesz kod. Wróć do pomieszczenia z destylatorem i zabierz z szafy worek z mąką. Wyjdź do ogrodu i uruchom ponownie mini fontannę. Następnie nasyp do niej mąki a zobaczysz które z symboli na stole powinieneś wciskać.



Wróć do szklarni i odblokuj stół. Następnie wciskaj po kolei cztery symbole pór roku. W każdej z nich zabieraj roślinę z doniczek aż wrócisz do teraźniejszości. Wyjdź ze szklarni, odkorkuj destylator i umieść zioła w kolbie i zapałkami podpal palnik. Zabierz balsam i otwórz walizę z maską. Umieść w niej maskę, potem gazę, którą pokrop balsam i na koniec przykryj miękką chusteczką – maska gotowa. Idź do korytarza z figurami i na postaci Hannibala umieść pasek.

Na Teodorze maskę.

A na bliźniaczkach pawie pióro.

Idź teraz na górę, do pokoju z krosnem. Na stoliku po prawej zapal zapałkami świeczkę i poczekaj aż z zamku wyjedzie aniołek. Wtedy zgaś świecę i przyjrzyj się aniołkowi. Gdy zabierzesz mu obrączkę trafisz do biblioteki. Wjedź windą na górę, do sali z księgami, wejdź na galeryjkę i idź w prawo do drabinki. Pozbieraj wszystkie znalezione tam księgi. Z wyróżnionych słów w polskich tłumaczeniach ich tytułów musisz ułożyć zdanie: „JA TEODOR PORZUCIWSZY WSZELKĄ NADZIEJĘ W 1917 ROKU PODPISAŁEM KONTRAKT Z MEFISTEM". Dzięki temu zakończysz kolejny epizod.

Opowieść V

Wejdź do namiotu i obejrzyj wszystkie przedmioty oraz obrazy. Aby uruchomić ruletkę musisz najpierw przyjrzeć się tablicy obok – napis głosi „19 0 czarny 7 czerwony". Wyjmij cylinder ruletki z zegara koło sztalugi i umieść go na stole. Obracaj go teraz tak, aby strzałka wskazywała kolejno: czerwone 19, niebieskie 0, czarne 7, czarne 22, czerwone 7 i na koniec czerwone 19. Pamiętaj, aby po ustawieniu każdej liczby kliknąć w przycisk na strzałce. Otworzy to schowek, z którego zabierz szpulę z filmem oraz bicz. Gdy przyjrzysz się obrazowi nad łóżkiem, odkryjesz, że zakrywa skrytkę z projektorem. Klucz do niej jest ukryty w szafce koło wejścia do namiotu. Otwórz ją i wciskaj kapsle butelek w odpowiedniej kolejności.

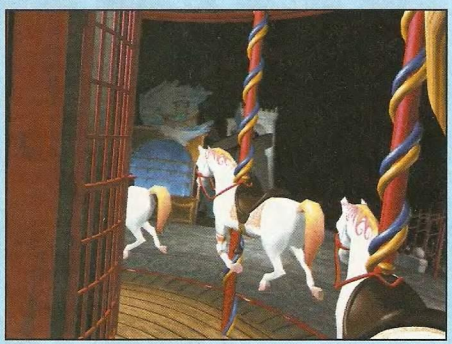
Zabierz klucz (jest w lewym rogu szafki) i otwórz skrytkę na projektor. Załóż film i spróbuj uruchomić rzutnik. Niestety, nie działa. Przyjrzyj się stolikowi na prawo od łóżka. Jest tam prądnica. Podłącz kabelki do zacisków prądnicy, weź z łóżka szczura i umieść go w prądnicy. Aby szybciej biegał trzaśnij go z bicza. Spróbuj ponownie uruchomić projektor. Powinieneś zobaczyć film instruktażowy o tresurze tygrysów. Weź teraz z wielkiego kufra dźwignię i umieść ją w uchwycie koło ekranu, na prawo od ruletki. Pociągnij za nią i szybko weź bicz. Po chwili zaczną wyskakiwać z podłogi podobizny mieszkańców parku. Uderzaj biczem we wszystkie za wyjątkiem trzeciej. Jeśli wszystko zrobisz jak trzeba trafisz do wesołego miasteczka.

Idź do karuzeli i z wędzidła konika pod pomarańczową lampą zabierz metalowy pierścień. Idź z nim do budki koło karuzeli. Wewnątrz jest dźwignia uruchamiająca karuzelę, ale brakuje jednego z bezpieczników. Zastąp go pierścieniem i uruchom maszynerię. Dzięki temu otworzy się przejście do legowiska tygrysa. Idź tam, zabierając po drodze naszyjnik z resztek kościotrupa. Na koniec tego epizodu czeka Cię łamigłówka z tygrysami. Musisz tam nimi sterować (używaj bicza, możesz strzelać z niego pojedynczymi lub podwójnymi uderzeniami) aby obydwa siedziały na środkowym podium. Wejdź w nowo powstały otwór i przyjrzyj się kartce ukrytej za zmasakrowa-

ną głową jednej z bliźniaczek. To cyrograf. Po jego przeczytaniu trafisz przed kino. Podejdź do kasy i zabierz los na loterię. Wejdź do środka kina i znajdź pomieszczenie z projektorem. Weź z półki taśmę z filmem i załóż na projektor. Po obejrzeniu filmu zakończysz piąty epizod.

Opowieść VI

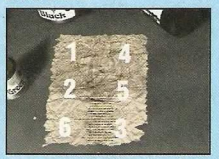
Twoim celem jest domek karła. Aby dostać się do jego wnętrza użyj Homunkulusa na figurce boksera stojącej przy ścieżce. Otworzy Ci drzwi do domu. Niestety, zanim do nich dotrzesz zamkną się, tak więc nie ruszając się z miejsca wyślij do nich Homunkulusa, aby je przytrzymał. Wejdź do domku i pooglądaj co się da. W szufladzie znajdziesz sygnet i medalion. Odkręć także kran w wannie. Zamiast wody leci z niego wódka. Aby dostać się do bimbrowni popedałuj przez chwilę na rowerze. Nic się nie dzieje. Kliknij na zębatce aby naprawić przekładnię i popedałuj ponownie. Otworzy to łóżko, w którym są drzwi zamknięte na zamek szyfrowy. Kodem jest 11193 (data urodzin Toda). Wpisz go w dolnej linii zamka. Zanim zejdziesz do gorzelni zabierz z kominka kawałki drewna. Na dole przyjrzyj się stosikowi beczek. Wyciągnij kurek z jednej z nich i wetknij w dolną, środkową beczułkę. Dzięki temu otworzysz drzwi do sypialni dzieci. Pooglądaj tam wszystko i idź do łazienki (na końcu sypialni). Obejrzyj tam lustro i przyjrzyj się buteleczce z lekiem stojącej w apteczce. W tym momencie powinien zadzwonić telefon. Wróć do sypialni i znajdź telefon (jest na ścianie po prawej). Idź do gorzelni, tam Mefisto zamieni Cię w Toda. Wyjdź na górę. Dostaniesz zamówienie na gorzałę. Wróć na dół i zabierz z wiadra stare gazety. Otwórz dolne drzwiczki pieca i umieść w palenisku drewno oraz gazety. Podpal to wszystko zapałkami. Idź teraz za wielką kadź. Jest tam wiaderko. Zabierz je i napełnij melasą z beczek (tych, wśród których jest ukryte przejście do sypialni). Melasę wlej do kotła nad piecem (użyj górnych drzwiczek). Zanim wrócisz na górę zabierz ze skrzyni pustą butelkę. Na górze odkręć kurek i napełnij butelkę wódką. Idź do stolika i przelej trunek do szklanki. Mefisto zaprosi Cię do partyjki pokera. Aby zakończyć epizod musisz na trzy rozdania wygrać przynajmniej dwa.



Opowieść VII

Wejdź do budynku i przyjrzyj się plakatom. Jeden z nich reklamuje występy Gizeli – kobiety o wadze 550 funtów. Podejdź do wanny i odkręć kurek. Gdy wanna się napełni rzuć okiem na korek. Jest do niego przywiązany kluczyk. Zabierz go i otwórz nim klapkę w wadze (to mechanizm po prawej stronie wanny). Przekręć zębatkę tak, aby wskazówka stała na liczbie 550. Wanna razem z Tobą zjedzie do piwnicy. Obejrzyj tam wszystko. Z półki koło łóżka zabierz cztery klocki. Leżącej obok lalce wyjmij z kieszonki klucz i otwórz nim lodówkę. Zabierz z zamrażalnika zmrożoną gazetę i przyjrzyj się półkom na dole po lewej. Musisz tam umieścić cztery klocki zgodnie z etykietkami na butelkach.

Dzięki temu będziesz mógł otworzyć pojemnik na jajka i zabrać leżący w nim łańcuch. Zamrożoną gazetę rozmroź w garnku (odkręć gaz i podpal go zapałkami). Okaże się, że to kolejny cyrograf. Następnie zabierz spod poduszki łyżkę i użyj jej na pustej przestrzeni w lodówce. Przymocuj łańcuch do haka nad lodówką i wróć do łóżka. W kącie na podłodze leży miś. Podnieś go i umocuj do korby w dziwnej maszynie podwieszonej do sufitu. Gdy miś będzie już przymocowany zakręć kluczykiem w jego plecach. Mechanizm zadziała i odsłoni wejście do tunelu. Po długiej wędrówce (nie ma znaczenia jaką drogę wybierzesz) dotrzesz do pracowni Franka. Pooglądaj tam wszystko. Pod jednym z rysunków porozlepianych na ścianach znajdziesz wnękę z wycinkiem z gazety. Obejrzyj go dokładnie. Z szufladki pudła stojącego na stole wyjmij fragmenty obrazu i połóż je na stole na lewo od pudełka. Musisz ułożyć z nich całość.



Przyjrzyj się swojemu dziełu a trafisz przed kasę biletową. Zabierz pocztówki z przegródki po prawej i wyłóż je na blat. Musisz je ułożyć w odpowiedniej kolejności zgodnej z przeżytymi właśnie historiami, czyli: Wyspa miłości, Wielki wynalazca, Odwiedź nas, Zaczarowana wyspa, Wielkie atrakcje, Bimbrownictwo i Wanna Gizeli. Przed Tobą już ostatnia sprawa – decyzja, czy sprzedać park czy też może go odbudować. Wybór należy do Ciebie.

Adam Gregrowicz

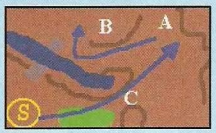
Tiberian Sun: Firestorm

Minęło zaledwie kilka miesięcy od czasu wydania przez ***Westwood Tiberian Sun***, a już otrzymujemy jej kontynuację w postaci dodatkowych misji. Tym razem batalia rozgrywa się jednak nie pomiędzy dwoma gigantami, tj. GDI oraz NOD, lecz stawia odbiorcę wobec poważniejszego zagrożenia – zbuntowanego komputera Cabala. Kampania dla każdej ze stron oferuje po dziewięć misji, pozwalających nie tylko jeszcze raz zagłębić się w świecie ***Command & Conquer***, lecz także zapoznać się z nowymi rodzajami uzbrojenia oraz wypróbować własne strategie. Te ostatnie zasadniczo nie uległy zmianie, choć obecność nowatorskich jednostek bojowych pozwala obu armiom rozwinąć skrzydła. Miłej zabawy!

Firestorm krok po kroku

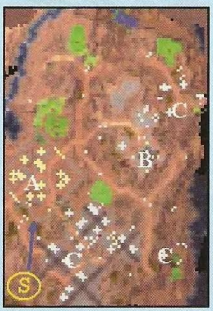
Misje GDI

1. Recover the Tacitus



Cele: Znaleźć Kodiaka, dostarczyć Tacitus do miejsca ewakuacji.
Wielkość mapy: mała
Opis: Do dyspozycji otrzymujesz niewielką grupę uderzeniową, która musi Ci wystarczyć do zlokalizowania Kodiaka. W szczególności powinieneś chronić inżynierów oraz ciężarówkę, są to bowiem oddziały niezbędne do wykonania zadania. Przemieszczaj się wzdłuż niebieskiej linii, aż do punktu A, w którym znajdziesz rozbity statek. Po drodze możesz napotkać siły nieprzyjaciela, które będą zmierzać do punktu C, gdzie znajduje się niewielka baza NOD. Gdy uda Ci się dotrzeć na miejsce, wejdź inżynierem do Kodiaka, a następnie zabierz ciężarówką artefakt. W tym momencie ukaże Ci się lokacja B, gdzie czeka statek, aby zabrać transport. Powinieneś szybko przemieścić się na miejsce ewakuacji. Gdyż siły przeciwnika na pobliskim obszarze będą starały się zniszczyć ciężarówkę. Nie musisz angażować się w walkę, wystarczy uciekać.

2. Party Crashers

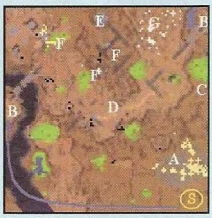


Cele: Ochronić wszystkie centra produkcyjne w bazie GDI, ewakuować cywilnych mieszkańców z zagrożonego obszaru.
Wielkość mapy: mała
Opis: Od razu po rozpoczęciu misji ruszaj w stronę bazy GDI (lokacja A). Nie możesz wznosić nowych budowli, jednak gotówka, jaką dysponujesz pozwoli Ci na skonstruowanie kilkunastu pojazdów bojowych, które wykorzystasz do walki z przedstawicielami zwierzęcych mutantów. Stworzenia te będą wchodzić na planszę z różnych kierunków, możesz się ich jednak spodziewać w pobliżu zabudowań (okolice punktów C). Natychmiast po zlokalizowaniu intruzów, wysyłaj na miejsce zdarzenia oddziały. Po dotarciu do każdego miasta, jego mieszkańcy samodzielnie rozpoczną wycofywanie się do lądowiska w punkcie B. Misja zakończy się automatycznie, jeśli wytrzymasz kilka ataków zwierząt i zdołasz ewakuować odpowiednią liczbę cywilów.

3. Quell the Civilian Riot

Cele: Ochronić magazyny pożywienia i filtry wodne oraz schwytać trzech przywódców buntowników.
Wielkość mapy: mała
Opis: Tym razem musisz powstrzymać mutantów-rebeliantów, którzy próbują wznieść powstanie z powodu śmierci Tratosa. Z punktu startowego natychmiast nakaż ruch w stronę posterunku GDI w lokacji A. Przy pomocy piechoty zniechęć do walki znajdujących się tam buntowników. Następnie musisz podzielić swoje siły na dwie części. Jeden niewielki oddział piechoty powinien udać się na południe, aby schwytać dwóch przywódców, znajdujących się w słabo bronionych miastach B. Druga drużyna musi szybko ruszyć na północ, gdzie znajduje się baza rebeliantów, wraz z ostatnim przywódcą. Tuż obok są także budowle, do których zniszczenia nie wolno Ci dopuścić. Ponieważ atak może przebiegać z różną prędkością, w okolicach północnego mostu powinieneś umieścić swoje pojazdy (ruchome EMP). Po pewnym czasie z bazy rebeliantów przyjadą ich maszyny bojowe, które powinieneś unieruchomić na dostatecznie długo, aby móc wykonać główną część zadania. Pamiętaj jedynie, iż nie należy własnych unieruchamiaczy stawiać zbyt blisko siebie, bowiem będą wyłączać również siebie, a tego należy unikać.

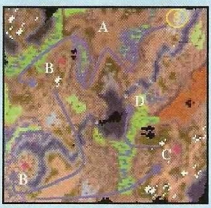
4. In the Box



Cele: Zniszczyć dwa mosty w celu odcięcia przeciwnika od posiłków, zdobyć rdzeń Cabala.
Wielkość mapy: średnia
Opis: Ta misja jest dość skomplikowana, jednak niezbyt trudna. Na większej części mapy znajduje się baza diabolicznego komputera. Nie jest on jednak skory do atakowania Cię. W tym celu korzysta jedynie z posiłków, które nadjeżdżają ze wschodu i zachodu mapy, przez mosty oznaczone literą B. Sam wznieś placówkę w punkcie A. Niestety, tiberium nie wystarczy Ci na długo, zatem będziesz musiał dość szybko przejść do ofensywy. Rozbuduj siły do rozsądnych rozmiarów i zdobądź pole surowców w punkcie C. Jest ono dość trudne, gdyż broni go cyborg uzbrojony w bardzo potężną broń, zatem aby go zlikwidować, będziesz musiał wykazać się umiejętnościami taktycznymi. Po zdobyciu pola możesz śmiało zniszczyć most wschodni. Z kolei zachodni warto atakować lotnictwem (wzdłuż niebieskiej linii, aby uniknąć wyrzutni przeciwlotniczych). Gdy uda Ci się odciąć komputer od posiłków, przejdziesz do ataku. Szturmuj bazę D środkiem, rozwijając skrzydła po zlikwidowaniu pierwszej linii obrony. W punkcie G znajduje się wioska, w której znajdziesz

techników, którzy chętnie pomogą Ci wyłączyć zasilanie bariery laserowej chroniącej rdzeń Cabala w punkcie E. Aby tego dokonać, powinieneś wprowadzić ich do budynków oznaczonych literą F (jeśli nie chcesz, nie musisz korzystać z ich pomocy. Chodzi tylko o to, aby wyłączyć zaporę, nieważne w jaki sposób). Gdy uda Ci się tego dokonać, misja jest zakończona.

5. Dogma Day Afternoon



Cele: Zlokalizować piramidę, w której przechowywany jest Tacitus, wydobyć go i przetransportować na miejsce ewakuacji.

Oto piramidy, które trzeba zbadać.

Wielkość mapy: mała

Opis: Do dyspozycji otrzymujesz cztery jednostki: juggernauta, ghoststalkera, lekarza i archeologa. Ten pierwszy nie będzie Ci szczególnie potrzebny, główną część zadania wykona ghoststalker. Powinieneś ruszyć nim wzdłuż niebieskiej linii w stronę pierwszej piramidy. Po drodze spotkasz bandę wyznawców religii tiberium, których bez trudu pokonasz (punkt A). W drodze do pierwszej piramidy (lokacja B) napotkasz poważniejsze zagrożenie w postaci tiberian fiendów. Ponieważ Twój żołnierz z pewnością zostanie ranny, przyda mu się lekarz, którego powinieneś trzymać w pobliżu. Do każdej piramidy musi wejść archeolog, aby sprawdzić, czy artefakt jest w środku, znajdziesz go dopiero w lokacji C. Każda piramida chroniona jest przez wyznawców, więc musisz ich eliminować (przed ostatnią budowlą stoją fanatycy lepiej uzbrojeni, niż pozostali, zatem uważaj!). Po odzyskaniu Tacitusa udaj się wszystkimi oddziałami na miejsce ewakuacji (punkt D). Ochraniaj ghoststalkera! Bez niego możesz wykonać misję, jednak jest to bardzo trudne.

6. Escape From Cabal

Cele: Eskortować dr Boudreau do bazy GDI, ufortyfikować posterunek i zniszczyć siły Cabala.

Wielkość mapy: średnia

Opis: To dość łatwe zadanie, choć ma dość dramatyczny początek. Twoje siły znajdują się wewnątrz bazy przejętej właśnie przez Cabala. Dr Boudreau powinna jak najszybciej dostać się do Twojego posterunku w punkcie B. Gdy znajdzie się na płycie lądowiska, przyleci po nią transport, a Ty przystąpisz do obrony. Na początku zaatakuje Cię kilka pojazdów i cyborgów, z którymi powinieneś sobie poradzić, choć prawdopodobnie stracisz większość swoich sił. Powoli rozbudowuj swoje wojska, pamiętając jednocześnie, iż przeciwnik będzie usiłował zniszczyć Cię przy pomocy lotnictwa oraz jednostek podziemnych, zatem zabezpiecz się przed nimi odpowiednio. Gdy będziesz gotów do ataku, zgromadź swoje siły wokół jednostki wykrywającej obiekty niewidzialne i ruszaj do bazy A, gdzie znajduje się Cabal. Cała jego placówka jest chroniona przez generator pola maskującego, więc będziesz musiał metodycznie przesuwać się do przodu. Blisko wejścia znajdują się lądowiska myśliwców i te musisz zlikwidować w pierwszej kolejności, aby uniknąć kłopotów. Potem pozostają Ci jeszcze duże lasery (Obelisk of Light) oraz pająki, których jeszcze kilka zostało.

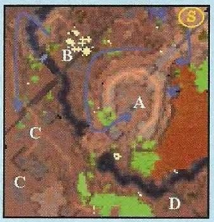
7. The Cyborgs Are Coming

Cele: ostrzec cywilów przed atakiem cyborgów, rozbudować bazę i zniszczyć siły Cabala.

Wielkość mapy: średnia

Opis: Rozpoczynasz zabawę pojedynczym żołnierzem – dowódcą. Musisz najpierw odwiedzić bazę GDI w punkcie A, by przekonać się, iż została ona właśnie zajęta przez Cabala. Teraz pozostaje Ci tylko ostrzec wszystkie okoliczne wioski o nadchodzącym ataku Cyborgów (lokacje B,C i D). W każdym takim miejscu otrzymasz kilku żołnierzy pod komendę, zatem wkrótce będziesz dowódcą całkiem sporej grupy, przy pomocy której musisz zdobyć bazę A (nie jest to specjalnie trudne). Gdy odzyskasz już bazę, będziesz musiał w miarę szybko przygotować się do odparcia szturmu Cabala, który jednak nie jest zbyt uciążliwy, gdyż nadchodzą niemal wyłącznie cyborgi, wspierane przez niewielkie oddziały pająków, czołgów i dział. Ponadto cywile przez pewien czas będą bronić mostów prowadzących do Twojej placówki. Aby przyspieszyć prace nad rozbudową armii, możesz udać się nad rzekę, na której znajdziesz kilka artefaktów z pieniędzmi.

8. Factory Recall

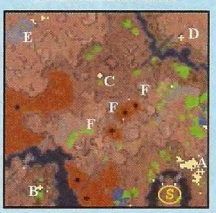


Cele: Dostarczyć zainfekowanego cyborga do centrum komunikacyjnego, zniszczyć fabrykę cyborgów oraz wszystkie siły Cabala.

Wielkość mapy: duża

Opis: Rozpoczynasz dysponując niewielką siłą uderzeniową, która jednak w zupełności wystarczy do ataku na bazę A. Przede wszystkim jednak nie nakazuj szturmu wzdłuż drogi, przy której zaczynasz misję, gdyż od tej strony baza jest bardzo dobrze broniona. Aby akcja się powiodła, musisz wyruszyć wzdłuż niebieskiej linii, pod mostem, a następnie ominąć placówkę i zajść ją od tyłu. Wszystkie napotykane siły wroga ignoruj, są one zajęte niszczeniem budynków cywilnych i nie będą Cię atakować. Gdy znajdziesz się blisko bazy, poruszaj się bardzo ostrożnie, aby nie prowokować pozostających tam wojsk do podjęcia działań zaczepnych. Zanim zniszczysz bariery chroniące centrum komunikacyjne przed dostępem z zewnątrz, zlikwiduj wszystkie jednostki Cabala zamknięte w zagrodzie obok (jeśli tego nie zrobisz, podczas próby dostania się do budynku wszystkie się uaktywnią i Cię zaatakują). Następnie oczyść teren z budynków wroga, a zwłaszcza z wyrzutni SAM, rozstawionych na zewnętrznym pierścieniu. Gdy uda Ci się to zrobić, przybędą posiłki, przy pomocy których założysz bazę (polecam punkt B). Teraz wystarczy tylko w spokoju rozbudowywać własne siły, by w końcu wyruszyć wzdłuż niebieskiej linii na bazę Cabala (punkty C). Jest ona dość rozległa, a w dodatku zamaskowana, więc będziesz miał trochę z nią roboty. W okolicach punktu D napotkasz także kilka pojazdów. Dla porządku zaznaczam także, iż w lewym dolnym rogu mapy jest kompleks elektrowni chroniony własnym generatorem i on także musi zostać zniszczony.

9. Core of the Problem



Cele: Wybudować bazę, przechwycić trzy stacje kontrolne, zniszczyć rdzeń Cabala.

Wielkość mapy: duża

Opis: Ostatnie zadanie, oczywiście wymagające największej ilości czasu. Zaczynasz w miejscu, którego strzeże kilka cyborgów, powinieneś zatem zabrać się szybko za ich likwidację. Bazę wzniesz w punkcie A. W pobliżu znajdziesz dość tiberium, więc przynajmniej o surowce nie musisz się martwić. Tym razem sprawa jest o tyle skomplikowana, że baza nieprzyjaciela jest bardzo rozległa, zatem będziesz mieć trudności z zaplanowaniem sensownego i ukierunkowanego ataku. Co gorsza, Cabal będzie Cię atakował rozpryskowymi rakietami balistycznymi, które wyrządzają bardzo poważne szkody. Ponieważ jednak jak zwykle celem tych ataków są Twoje wojska, a nie struktury, odpowiednio je przemieszczając możesz uniknąć strat, bądź też je zminimalizować. Rakiety są wystrzeliwane z lokacji B, gdzie znajduje się również pierwsze centrum kontrolne, chronione przez cztery wyrzutnie SAM oraz tyleż pająków. Kilka MLRS-ów powinno sobie z nimi poradzić. Gdy zlikwidujesz zagrożenie ze strony rakiet, poprowadź atak w pobliżu któ-

regoś z punktów F, gdzie znajdują się działa dalekiego zasięgu, wspierane miejscami przez lasery. Drugie centrum znajdziesz w lokacji C, jest ono w miarę łatwe do zdobycia. Pewien kłopot sprawiają zwierzęta, które panoszą się po całej planszy, czasem Cię atakując. Ostatnie centrum znajdziesz w punkcie D, całkiem dobrze chronione przez liczne oddziały pająków i cyborgów (które wyskakują spod ziemi w momencie, gdy wkroczysz na ich teren). Zanim wejdziesz do ostatniego centrum, upewnij się, iż posiadasz przynajmniej pięćdziesiąt ciężkich maszyn bojowych. Wraz z zajęciem ostatniej struktury Cabal wypuści bowiem gigantycznego robota, którego naprawdę trudno jest zniszczyć, musisz zatem rzucić przeciw niemu wszystko, co posiadasz. Będzie on szedł z punktu E w Twoją stronę. Gdy uda Ci się go zniszczyć, pozostaje już tylko formalność, która polega na zlikwidowaniu kilku struktur w punkcie E. Zwycięstwo!

Misje NOD

1. Operation Reboot

Cele: Spenetrować bazę GDI, zlokalizować i odzyskać trzy elementy rdzenia Cabala, wycofać się do strefy ewakuacji.
Wielkość mapy: mała
Opis: Z punktu startowego udaj się wzdłuż czerwonej linii. Uważaj, aby nie zauważyły Cię patrole (niebieskie kółka)! W punkcie A, gdzie pojawiają się czasem żołnierze GDI, stoi transporter opancerzony, który powinieneś ukraść. Następnie masz do wyboru dwie drogi (obie zapewniają dotarcie do celu). Pierwsza to trasa lądowa, wiodąca wzdłuż obrzeży bazy przeciwnika. Aby się do niej dostać, musisz zrobić wyrwę w murze, by w następnej kolejności dotrzeć na most. Gdy przejdziesz przezeń, znajdziesz się w pobliżu pierwszego artefaktu, który znajduje się w starej budowli NOD (punkt B). W następnej kolejności musisz zabrać element z punktu C. Jeśli wybierzesz drogę wodną (dzięki APC), unikniesz kilku nieprzyjemności związanych z walką z wrogiem. Na koniec pozostanie Ci tylko artefakt z lokacji D, do którego należy dostać się od strony wody. Znajdziesz go w ciężarówce stojącej w bardzo dobrze widocznym miejscu. Po zebraniu przedmiotów wycofaj się tą samą drogą do punktu zbiórki (miejsce startu).

2. Seeds of Destruction

Cele: uniknąć kontaktu z siłami wroga, „przekonać" cywilów do ataku na zwierzęta.
Wielkość mapy: mała
Opis: To dość dziwne zadanie. Przede wszystkim musisz unikać jakichkolwiek kontaktów z jednostkami GDI. Jeśli tylko Cię zobaczą, przegrasz. Unikaj zatem ich patroli jak ognia. Do wykonania misji będziesz potrzebował wszystkich toxin soldiers, a także inżynierów. Ci ostatni najpierw powinni naprawić mosty w obszarze F, co jest niezbędne do powodzenia dalszej części operacji. Gdy to już się stanie, toxin soldiers powinni udać się do miasta B wzdłuż czerwonej linii, by zwerbować cywilów do walki ze zwierzętami, które znajdują się na obszarze E. Następnie udaj się do wioski A lub D (lub też, jeśli masz takie życzenie, obu). Unikaj przy tym kontaktu z bazą GDI w lokacji D. Gdy cywile ruszą na pozycję D, wycofaj się na miejsce startu, a po chwili będzie po wszystkim.

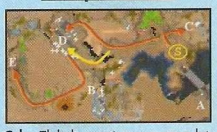
3. Tratos' Final Act

Cele: Wykorzystać limpet drones, aby spenetrować bazę GDI, wyłączyć pole siłowe, zabić Tratosa.
Wielkość mapy: mała
Opis: Blisko miejsca startowego znajduje się punkt A, regularnie odwiedzany przez ciężarówkę, która następnie zawraca do bazy. Na początek zabij wszystkich żołnierzy tam stojących. Następnie wyślij jedną limpet drone wzdłuż czerwonej linii tak, aby mogła dostać się do bazy B z boku, omijając strażnika stojącego przy południowej bramie. Następnie przyczep ją do ciężarówki, która będzie wracać z punktu A. W następnej kolejności musisz zdobyć posterunek B, zajmując elektrownię, koszary i niszcząc wszystko pozostałe. Dookoła kompleksu GDI krążą się MLRS, do których również możesz spróbować przyczepić sondę. Sens misji sprowadza się do zajęcia sześciu elektrowni zgrupowanych po dwie w lokacjach C. Możesz tego dokonać przeprowadzając desanty przy pomocy podziemnych transporterów. Gdy uda Ci się tego dokonać, odkryjesz położenie Tratosa. Do jego eliminacji wykorzystaj transporter wyładowany cyborgami. Pierwsza próba musi się udać, w przeciwnym przypadku GDI ewakuuje go z bazy i przegrasz!

4. Mutant Extermination

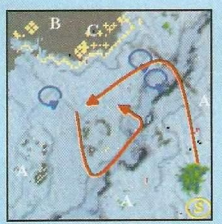
Cele: Zlokalizować obóz mutantów, odzyskać Tacitusa, zniszczyć wszystkie siły mutantów.
Wielkość mapy: średnia
Opis: Pierwsze zadanie eksterminacyjne. Mutanci może nie są najbardziej liczącą się siłą w grze, jednak tym razem są uzbrojeni wyjątkowo dobrze. Będziesz atakowany przez znaczne siły piechoty i pancerne, w tym czołgi typu Mutant. Przeciwnik atakuje wzdłuż niebieskich linii, od tych stron powinieneś się zatem zabezpieczyć, stawiając mur artylerii i miotaczy ognia (bardzo skuteczne przeciwko piechocie). Gdy tylko zbierzesz kilkanaście pojazdów, możesz spróbować podejść pod obóz mutantów (punkt B). Z całą pewnością będzie stawiał zacięty opór, jednak jeśli zadbasz o ciągłe dostawy nowych jednostek, zwycięstwo masz w kieszeni. Ostatnią sprawą jest Tacitus, który znajdziesz w ciężarówce w okolicach punktu C (nie atakuj jej!). Wówczas pozostaje Ci tylko przetransportowanie jej do miejsca ewakuacji (okolice punktu startowego).

5. Escape From Cabal



Cele: Zlokalizować opuszczone lotnisko, ewakuować się do transportera.
Wielkość mapy: mała
Opis: Bardzo szybka misja, którą da się wykonać w ok. trzy minuty. Zaczynasz w pobliżu bazy Cabala, w punkcie A. Nie ociągając się ruszaj w stronę punktu D. Jeśli czujesz się niezbyt pewnie, możesz udać się do punktu C, gdzie znajdziesz dodatkowo trzy motory. Następnie ruszaj wzdłuż czerwonej linii, niszcząc przy okazji atakujące Cię pająki. Ważne jest, abyś dotarł do lotniska D górnym przejściem, a nie dolnym (oznaczonym żółtą linią), w przeciwnym wypadku ściągniesz sobie na głowę znaczne siły wroga. Gdy znajdziesz się na lotnisku, otrzymasz dodatkowo dwie Harpie, które pomogą Ci uciekać do punktu E, w którym czeka transporter. Ignoruj wszystkie siły przeciwnika, nawet te w pobliżu punktu B. Do zwycięstwa wystarczy, aby przedostał się jeden oddział (ale nie Harpie).

6. The Needs of The Many



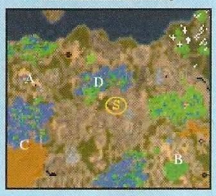
Cele: Zlokalizować bazę GDI i miasta, zaatakować miasta, aby wywabić lotnictwo z lotnisk, przejąć kontrolę nad radarem.
Wielkość mapy: mała
Opis: Dysponujesz kilkunastoma niewidzialnymi czołgami, a także gene-

ratorami pola maskującego oraz podziemnym transporterem. Szybko rozstaw generator i w jego polu ukryj transporter. Jednocześnie czołgami rozpoznaj teren i zlokalizuj wszystkie trzy miasta (punkty A) oraz bazę (punkt B). Podziel swoje siły na trzy grupy, które jednocześnie zaatakują skupiska ludności cywilnej. Unikając patroli odkryj całą mapę i wybierz jeden czołg, który dostanie się do bazy wroga przy pomocy tunelu wzdłuż czerwonej linii. Gdy znajdziesz się w paszczy lwa, ostrożnie zlokalizuj radar (punkt C). Gdy będziesz gotów, zaatakuj wszystkie miasta, zadając im nieco szkód (zniszcz ciężarówki poruszające się w pobliżu – w dwóch znajdziesz artefakty). Następnie wycofaj się i zaatakuj cokolwiek wyodrębnionym czołgiem w bazie GDI (wycofując się następnie, aby go nie stracić). Wtedy myśliwce wroga poderwą się do lotu w stronę miast. Jest to dobry moment, aby przedostać się transporterem w pobliże radaru i go zająć. Pamiętaj jednak, iż musisz działać bardzo szybko, gdyż samoloty wkrótce powrócą do baz!

7. Determined Retribution

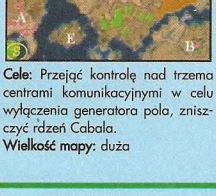
Cele: Naprawić dwa mosty, aby umożliwić przybycie posiłków, przejąć centrum dowodzenia, zniszczyć wszystkich wrogów.
Wielkość mapy: średnia
Opis: To zadanie ma bardzo emocjonujący początek, za to potem jest lepiej. Od razu jesteś atakowany przez znaczne siły nieprzyjaciela, które prawdopodobnie zniszczą większość Twoich jednostek bojowych. Tak szybko, jak się da, rozbuduj bazę, wznosząc ją w punkcie A. Tym razem możesz mieć nieco kłopotów zarówno ze strony przeciwnika, jak i fauny, dlatego też powinieneś rozstawić dookoła placówki artylerię, obrona przeciwlotnicza raczej nie będzie konieczna. Główną trudność stanowią tutaj ataki rakietowe, które jak zwykle mogą wyrządzić sporo szkód. W miarę szybko powinieneś być w stanie naprawić oba mosty (punkty B), jednak początkowe posiłki raczej nie przydadzą Ci się zbytnio, gdyż wzmocniony zostaniesz zwykłymi czołgami. Zawsze można je przecież wykorzystać do zwiadu lub pozorowanych ataków. W punkcie C znajdują się wyrzutnie rakiet balistycznych i w Twoim własnym interesie jest wyłączenie ich jak najszybciej. Z kolei w okolicach punktu D znajdziesz, bardzo dobrze bronione, centrum dowodzenia, które musisz przejąć.

8. Harvester Hunting



Cele: Zniszczyć wszystkie żniwiarki oraz rafinerie.
Wielkość mapy: średnia
Opis: Do dyspozycji otrzymujesz jedynie ruchome centrum konstrukcyjne oraz pewną ilość gotówki, którą zamienisz na machiny bojowe. Zadanie należy do stosunkowo prostych, bowiem wróg głównie będzie starał się korzystać ze złóż w punkcie D, znajdującym się blisko punktu startowego, gdzie powinieneś rozstawić swoją fabrykę. Po kilku chwilach zaczną przyjeżdżać żniwiarki, zatem aby móc skutecznie na nie zapolować, musisz szybko zbudować kilka motorów. Są one idealnym narzędziem w takiej sytuacji, bowiem buduje się je bardzo szybko, a żniwiarki nie mogą się bronić. Gdy motory rozpoczną ostrzał ofiar, wybuduj kilka(naście) niewidialnych czołgów. Dzięki nim będziesz w stanie niszczyć żniwiarki znacznie szybciej i skuteczniej. Oprócz tego warto zaopatrzyć się w kilka dział do niszczenia instalacji obronnych bazy. Kiedy żniwiarki przestaną przyjeżdżać na pole D, będziesz musiał rozpocząć atak na bazy Cabala w punkcie A i B. Postępuj ostrożnie, Twoim jedynym celem są rafinerie i żniwiarki. Unikaj lokacji C, gdzie kręci się sporo zwierząt.

9. Core of the Problem



Cele: Przejąć kontrolę nad trzema centrami komunikacyjnymi w celu wyłączenia generatora pola, zniszczyć rdzeń Cabala.
Wielkość mapy: duża
Opis: Ostateczna rozgrywka. Na początku będziesz miał oczywiście kłopoty ze stadem cyborgów, które bronią punktu startowego. Zaraz po ich eliminacji ruszaj do punktu A, gdzie znajduje się niewielka baza Cabala. Zniszcz ją lub przejmij, pamiętaj jednak, aby rafinerię wybudować bardziej na północy, gdzie jest sporo surowców. Ponownie będziesz atakowany rakietami balistycznymi. Jednocześnie spodziewaj się szturmów wyrzutni MLRS, nadchodzących z fabryki na wyspie E. Postawienie kilku ciężkich laserów z pewnością nie zaszkodzi, a z pewnością oszczędzi Ci sporo kłopotów. Gdy zbierzesz znaczniejsze siły, atakuj wzdłuż czerwonej linii. Środek bazy Cabala w punkcie F jest trudno dostępny od strony Twojej placówki, zatem bezpieczniej będzie go zająć od tyłu. Rakiety startują z wyrzutni na wyspie B. Dasz radę zniszczyć wszystkie cztery silosy (chronione przez cztery pająki i SAMy) przy pomocy silnego desantu podziemnego (piechota rakietowa). Tam też znajdziesz pierwsze centrum dowodzenia. Drugie czeka na Ciebie w punkcie C, trzecie w D. Podobnie jak w przypadku GDI przed zajęciem ostatniego obiektu powinieneś upewnić się, iż dysponujesz odpowiednią liczbą jednostek, aby pokonać wielkiego robota Cabala. Gdy Ci się to uda, pozostaje już tylko zniszczyć wszystkie struktury w punkcie G. To koniec!

Piotr Bilski
„Alien"

Kilka porad do Firestorm i nie tylko

1. Obelisk of Light jest niezwykle skutecznym i niebezpiecznym typem uzbrojenia, posiada jednak pewną istotną wadę, którą możesz śmiało wykorzystać. Nie potrafi on mianowicie strzelać w promieniu pełnego okręgu, lecz tylko jego wycinka. Oznacza to, iż da się go okrążyć i zbliżyć od tyłu. Wówczas możesz śmiało przeprowadzić ostrzał bez obawy o straty wśród własnych oddziałów.

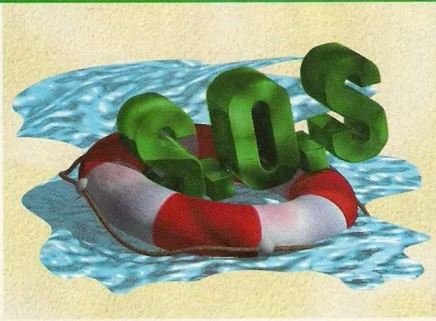
2. Tiberium, jak zapewne zauważyłeś, podzielić można na dwa rodzaje: zielone i niebieskie. To ostatnie stanowi zasoby nieodnawialne, ponadto posiada pewną interesującą cechę, mianowicie wybuchowość. Jeśli użyjesz amunicji eksplodującej na obszarze zajmowanym przez niebieskie tiberium, rozpoczniesz reakcję łańcuchową, której skutki mogą być zgoła nieoczekiwane. W każdym razie jest to niezła metoda na osłabienie oddziałów wroga, bądź też stratę własnych.

3. Artyleria NOD, używana także przez Cabala jest, jak wiadomo, najpotężniejszą bronią w grze, zdolną do wyeliminowania wroga w dwóch strzałach. Można jednak uniknąć jej śmiercionośnych pocisków, podjeżdżając bardzo blisko takiego oddziału. Atakujący stają się wówczas bezkarni, bowiem działo nie jest w stanie strzelać do celu znajdującego się w bezpośredniej bliskości. Tą samą sztuczkę można zastosować wobec Juggernauta GDI.

4. W misjach rozgrywających się w krajobrazie zimowym warto zwrócić uwagę na obszary lodu pokrywającego zamarznięte rzeki. Jest to niezwykle zdradliwe podłoże, zwłaszcza jeśli przechadza się po nim ciężki oddział. Jeśli taka jednostka będzie starała się wrócić tą samą drogą, którą przyszła, wpadnie do wody i utonie. Aby tego uniknąć, należy poczekać, aż lód wzmocni własną konstrukcję.

5. Na ogół warto niszczyć wszystkie cywilne ciężarówki, jakie napotkasz. Bardzo często znaleźć w nich można artefakty, które okazują się zwykle porcjami gotówki, lub apteczkami, leczącymi wszystkie oddziały.

6. W Firestorm (w szczególności) zwierzęta zmutowane wskutek wpływu tiberium stają się bardzo agresywne. Dotyczy to w szczególności tiberian fiendów, które tym razem chadzają dużymi grupami i mogą okazać się niezwykle niebezpieczne. Dodatkowo pojawił się nowy rodzaj stworzenia – floater. Nie jest on bardzo agresywny, jednak w walce bezpośredniej staje się bardzo groźny. Z tego właśnie powodu powinieneś sporą część własnej uwagi poświęcić eksterminacji tych stworów.



ATLANTIS

Nie potrafię pokonać strażnika z nożem.

Adam z Tychów

Idź w lewo, przez ogrody. Wejdź po schodkach do domu po lewej i zabierz doniczkę. Spuść ją na głowę strażnika w alejce poniżej. Gdy upadnie, zejdź do niego i podnieś jego nóż. Idź w kierunku wody, a potem do drzwi. Wejdź do środka i porozmawiaj z Lascoytem. Poczekaj, aż wejdzie Meljanz. Gdy skończycie dyskutować, skieruj się w stronę drzwi. Przetnij linę nożem i kliknij na lewej stronie schodów. Gdy znajdziesz się na zewnątrz, pójdź w kierunku, z którego dochodzi głos. Porozmawiaj z Agatą i zgódź się na szpiegowanie Creona.

ATLANTIS

Co zrobić w ukrytym przejściu?

Adam Sytek,
Poznań

Weź drabinę i skorzystaj z niej. Wdrap się do okna. Wejdź w tajne przejście, podnieś łom. Użyj go w niszy w ścianie, weź drewnianą mysz. Wetknij ją w dziurę w ścianie, koło malowidła kota. Odwróć się w prawo i wejdź do komnaty. Po zakończeniu konwersacji wyraź zgodę na zagranie w grę. Gdy uda Ci się wygrać, wpadniesz przez klapę w podłodze do komnaty poniżej.

Podejdź do symboli na ścianie i wciśnij gwiazdę. Weź trójząb i użyj go na dziurze w suficie. Czeka Cię dłuższa scenka animowana. Zanim wyjdziesz z komnaty, odłóż wszystko na swoje miejsce. Poczekaj, aż strażnicy odejdą. Idź przez portal, potem prosto korytarzem. Wejdź schodami na górę, do komnaty z pergaminami. Idź do przodu, w prawo, do przodu i w prawo za półki. Pchnij półki – już po strażnikach.

BALDUR'S GATE

Mam problem z przejściem do siódmego rozdziału gry. Z tego co wiem, powinien on nastąpić automatycznie z katakumb. Jednak nic takiego się nie dzieje.

Piotr Pawlik,
Dąbrowa Górnicza

Nie napisałeś, co zrobiłeś w rozdziale 6. Najprawdopodniej problem tkwi w tym, że czegoś nie wykonałeś właśnie w tym rozdziale. Oto jego szczegółowy opis.

Po dostaniu się do zamku, skieruj swe kroki w stronę biblioteki. W środku znajdziesz całą masę niezbyt użytecznych książek oraz wiele zwojów z czarami, które z pewnością się przydadzą. Jeśli masz dość czasu, porozmawiaj także z mnichami. Na parterze rozmów się z Karanem. Na pierwszym piętrze porozmawiaj z Korevasem, który da Ci Pierścień Ochrony. Na drugim spotkasz przywódców Żelaznego Tronu, nie będziesz jednak z nimi walczyć. Na piętrze czwartym mnich Piato zaprowadzi Cię do gabinetu Goriona. Przeczytaj listy, jakie tam znajdziesz i udaj się na ostatnie piętro. Tu zostaniesz aresztowany i oskarżony o zabicie przywódców, z którymi niedawno rozmawiałeś. Poddaj się i czekaj na Tethorila, który przeniesie Cię do katakumb pod biblioteką. Tu walczyć musisz z hordami sobowtórów, ghastów oraz pająków. Zwróć także uwagę na liczne pułapki w korytarzach. Po wydostaniu się z tego labiryntu przejść musisz przez następny – tym razem złożony z naturalnych jaskiń zamieszkanych przez pająki i bazyliszki (uważaj, potrafią zamieniać w kamień).

Zanim wydostaniesz się na powierzchnię, musisz jeszcze pokonać zabójców zagradzających Ci drogę, nie jest to jednak duży problem. Następnie znajdziesz się w rozdziale 7. Szczegółowe rady i porady do tej gry zamieszczone zostały w ŚGK 8/99.

BALDUR'S GATE

Doszedłem do basenu, wrzuciłem lusterko do wody i otrzymałem wiadomość o martwej kobiecie „Gdy król będzie się rozgrzewał, będziesz bliżej mata". Pojechałem do muzeum, ale moja zapalniczka jest za słaba. Nie mogę dalej rozwiązać tej zagadki.

Łukasz Gintowt,
Gdynia

Będąc nad basenem, daj psu kawałek mięsa. Wówczas będziesz mógł zabrać kanister. Następnie lusterko wrzuć do wody i odczytaj kartkę. Udaj się do muzeum i podejdź do figury Ludwika XVI. Otwórz swoją kieszeń i wykonaj następujące czynności:

1. Napełnij butelkę benzyną z kanistra.
2. Włóż do niej ściercę.
3. Podpal zapalniczką.

Wrzuć butelkę do kominka, przeszukaj ciało, a następnie przeczytaj notatkę.

SIMON THE SORCERER 2

Jestem na statku. Mam problem z przepaleniem łańcucha.

Angelika Knop z Bytomia

Po przemowie kapitana użyj księgi czarów, aby wyzwolić się z łańcuchów i podnieś opaskę leżącą obok czaszki. Spróbuj wejść na górę po schodach. Pojawi się kapitan i po długiej rozmowie mianuje Cię swoim służącym. Znajdziesz się w kabinie. Weź wypchaną papugę i przejrzyj dziennik pokładowy (znajdziesz w nim pocztówkę). Wyjdź z kajuty i daj opaskę piratowi w bordowej koszulce. W zamian dostaniesz okulary przeciwsłoneczne. Wejdź po schodkach po prawej stronie na wyższy pokład, postaw wypchaną papugę na miejscu żywej, pogadaj ze sternikiem i przyklej nową papugę do żerdzi gumą. Zejdź na dół. Zaśniesz na kilka godzin. Przez ten czas będziesz miał okazję obejrzeć nalot gargulców na dom Calypso. Gdy się obudzisz, wróć do sternika i porozmawiaj z nim. Idź na lewo i wdrap się po linach na bocianie gniazdo. Przyłóż pocztówkę do teleskopu. Zejdź na dół, podejdź do sternika i popchnij papugę, aby ją odwrócić. Po lewej stronie statku (przy dziobie) znajdziesz drzwi. Za nimi jest cela, w której byłeś uwięziony. Porozmawiaj z Murzynem i poproś go o pożyczenie palnika. Wyjdź na pokład, wypchnij za burtę pirata naprawiającego deskę i weź przedmioty, które zostawił (deska, młotek i gwoździe). Idź w prawo i otwórz niższe drzwi. Weź z belki nóż i podetnij hamak ze śpiącym piratem. Weź krzesiwo i wyjdź na pokład. Spróbuj użyć palnika na metalowych drzwiczkach. Pojawi się kapitan i zabroni Ci ich dotykać. Kiedy sobie pójdzie, ponownie dobierz się do drzwiczek. Kapitan spyta Cię, gdzie się podział bosman. Powiedz, że śpi. Gdy pirat wejdzie do kajuty, użyj deski w celu zablokowania drzwi. Teraz możesz już spokojnie przeciąć łańcuch i wejść do ładowni.

THE NEVERHOOD

Po połączeniu dwóch światów, w jamie gdzie był potwór, pojawi się nowa droga dla skutera (w prawo). Na jej końcu jest balkon z oknem a poniżej na podłodze leży kasetka. Jak ją zdobyć?

Adam Kosmalski,
Siedlce

Za mostem zwróć uwagę na urządzenie po lewej stronie. Zanotuj kolejność symboli, a potem huknij z działa. Na balkonie ułóż klocki, dopasowując każdy do poprzedniego, a następnie zrób z nich schody. To opuści most i będziesz mógł zejść na dno starego jeziora. Wsiądź do pojazdu i obejrzyj dokładnie całą ścianę. To, co powinieneś zauważyć i zapamiętać, to ustawienie radia oraz poziom kolorowych płynów w zlewkach. Wróć na dno jeziora i wejdź do żółtego budynku. Odpowiednio dostrajając radio otworzysz wejście do laboratorium. Dalej z pewnością poradzisz sobie sam.

THE NEVERHOOD

Nie potrafimy rozwiązać zagadki z trzema kluczami.

Czytelnicy

Do rozwiązania tej zagadki potrzebne będą trzy klucze. Wyjdź na balkon, weź igłę, wjedź windą na górę, przebij balon i zbiegnij na dół po pierwszy klucz. Drugi znajdziesz w kryjówce bestii, która zaatakowała Cię na początku (możesz go zdobyć dopiero po połączeniu światów). Trzeci otrzymasz po włożeniu do magnetowidu wszystkich 20 kaset i obejrzeniu filmu. Włóż klucze do otworów. Ich właściwe ułożenie poznasz po przesunięciu reflektora i poświeceniu nim na ścianę nad myszką jedzącą serek. Wrota się otworzą i wejdziesz do komnaty z kolejnymi pięcioma pierścieniami zwisającymi z sufitu. Przesuń pułapkę pod ostatni i podskocz. Kiedy spadniesz, zostaniesz przerzucony nad barierką do ostatniego pomieszczenia. Wejdź do sali tronowej. Pozostaje już tylko korona.

Arkadiusz Matczyński
e-mail: sos@sgk.com.pl

Skrzynka kontaktowa

ODPOWIEDZI

ANNO 1602

(nr 4/00)

1. Musisz podwyższać podatki ludziom, wystarczy że dwa razy naciśniesz na domek. Poza tym, musisz zadowalać swych ludzi, wtedy podatki będą rosły.

Kaja

C&C: TIBERIAN SUN

(nr 3/00)

Problem, z którym masz do czynienia, wynika z faktu, iż strażnik przy posterunku „A" trzymający wyrzutnię rakietową zniszczy most, gdy Cię zauważy, jeśli go szybko nie zabijesz. Możesz tego dokonać komandosem lub inną dowolną jednostką. Jeśli usuniesz go natychmiast po rozpoczęciu ataku na posterunek, most pozostanie na swoim miejscu i będziesz mógł po nim przejść.

„Alien"

HALF-LIFE

(nr 4/00)

Musisz wrócić do początku levelu, a następnie przyjrzeć się trzem liniom na ścianie. Na początku idź zgodnie z zielonym napisem „Personel Facilities", a gdy się urwie, skręć w lewo do szatni. Odszukaj przechowalnię skafandrów HEV i wciśnij środkowy przycisk panelu. Odsunie się środkowa szybka, dzięki czemu będziesz mógł wziąć skafander. Zanim opuścisz szatnię, radzę przeszukać szafki, gdyż jedna z nich kryje baterie do skafandra. Zwróć uwagę na niebieską linię, na której jest napisane „Anom. Mat. Development". Na jej końcu strażnik, widząc że masz kombinezon, otworzy Ci kolejne drzwi, po czym idź dalej. Trzymaj się następnie czerwonej linii z napisem „Anom. Mat. Research". Zjedź na dół windą i przejdź przez korytarze. Czekaj, aż naukowiec otworzy Ci drzwi, po czym idź dalej. Skorzystaj z drugiej windy i wejdź do korytarza, gdzie dwóch naukowców się kłóci. Po sprzeczce otworzą Ci drzwi od pokoju z wielką machiną. Wejdź na górę i poczekaj, aż uaktywni się panel, a następnie przełącz go. Zejdź na dół i poczekaj, aż machina się rozgrzeje i z kosza wyjdzie urządzenie. Wepchnij je w maszynę, a przekonasz się, co zrobiłeś.

Krzysztof Warda, Bydgoszcz

RESIDENT EVIL 2

(nr 4/00)

A. Sposób przejścia HUNK-iem w czasie 3minut i 14 sekund.

1. Pierwsze pomieszczenie jest puste. Wchodząc na górę do drzwi uzbrój się w zwykły pistolet.

2. W tym pomieszczeniu znajduje się pięciu zombie. Strzel do babki tylko raz i omiń ją z lewej strony. Tego na moście omiń również z lewej strony, strzel z shotguna do dwóch zombie obok drzwi.

3. Tutaj czeka Cię slalom pomiędzy trzema zombie. Wszystkich omiń z lewej strony.

4. W korytarzu omiń 2 pająki i biegnij do drabiny. Jeżeli oplują Cię kwasem – graj od początku.

5. Pomieszczenie z psami. Gdy tylko ukażesz się na ekranie – biegnij do drzwi. Wówczas psy Cię nie trafią.

6. Wymiń zombie leżących na ziemi z prawej strony, następnych trzech z lewej.

7. Parking – ponownie szybko biegnij, zatrzymaj się obok samochodu, psy będą skakały obok Ciebie, a Ty dalej idź do drzwi.

8. Biegnij slalomem.

9. Pokój z psami. Szybko obróć się w prawo, omiń psa z lewej, trzymaj się prawej strony korytarza i gdy tylko zmieni się kamera, gwałtownie przebiegnij obok okien.

10. Wbiegnij szybko do biura. Skręć w prawo za pokojem z sejfem, wymiń zombie (musisz go zwabić) i udaj się do drzwi.

11. Musisz wykazać się refleksem. Szybko odwróć się o 52 stopnie w lewo i pobiegnij prosto do drzwi.

12 i 13. Poczekalnia z pająkami. Ustaw się za słupkiem. Poczekaj 3 sekundy, następnie omiń pająki.

14. W korytarzu grasują trzy lizandry. Pierwszego wymiń z lewej, drugiego także z lewej, przy czym w połowie drogi zatrzymaj się na 2 sekundy. Trzeciego wymiń z prawej strony.

15. Dwie „pokrzywy". Biegnij prosto i zatrzymaj się przy rogu (nie wychylaj się). Gdy roślina plunie kwasem, podbiegnij do niej (nie za blisko) i szybko strzel 3-4 razy z magnum. Biegnij prosto i ponownie stań obok rogu. Gdy zobaczysz, że roślinka plunęła kwasem, podejdź do niej na odległość dwóch kroków. Roślina się odchyli, gdyż będzie chciała Cię uderzyć. Szybko wymiń ją z prawej strony.

16. Biegnij prosto między roślinki. Gdy się odchylą, wymiń je z lewej strony pod ścianą. Zażyj niebieską roślinkę.

17. Cyborg – wymiń go.

18. Zombie – bez żadnego strzelania i draśnięcia powinieneś ominąć wszystkich.

19. Trzy lizandry. Na początku nie wolno Ci biec, obróć się i idź powoli w lewo. Gdy lizander stanie, nie ruszaj się (są one ślepe). Poczekaj aż wyjdzie trzeci, od strony biblioteki. Gdy będzie daleko od drzwi, biegnij ile sił w nogach.

20. Urlop.

21. Dwie rośliny. Najpierw postaraj się załatwić roślinę, której nie widać na balkonie. Gdy usłyszysz, jak padnie, wymiń roślinę obok drabiny z lewej strony.

22. Znowu potrzebny będzie refleks. 70% szans, że przejdziesz bez draśnięcia. Nie wolno Ci strzelać. Biegnij prosto, jak tylko pojawisz się na ekranie. W połowie pokoju delikatnie skręć w lewo i wzdłuż ściany dostań się do drzwi.

23. Ładuj shotguna. Strzel do najbliższego zombie, a następnie do tych obok drzwi.

24. Cyborg – wymiń go i koniec.

B. Misja TOFU zajmuje 3 minuty i 6 sekund.

1. Tak jak Hunk.

2. Zwab babkę, wymiń ją z lewej, gościa na moście z lewej. Rzuć się na zombie obok drzwi a następnie pędź do drzwi.

3-14. Tak jak Hunk.

15. Pobiegnij obok rogu, gdy usłyszysz jak roślina pluje, podbiegnij do niej na odległość dwóch kroków. Roślinka uderzy Cię, a Ty cały czas ją pchaj i w końcu omiń z lewej, z drugą zrób tak jak Hunk.

16-20. Tak jak Hunk.

21. Poczekaj 8 sekund, a potem wymiń roślinę na balkonie, do następnej podejdź (dwa kroki) i omiń z lewej strony.

22. Tak jak Hunk.

23. Szybko skręć w prawo i odpychaj zombie przesuwając się ciągle do drzwi.

24. Tak jak Hunk.

C. Nie ma żadnych bonusów za przejście HUNK-iem lub TOFU z oceną A.

Przemek z Knurowa

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

Wejdź jeszcze raz po linie obok automatu i wyjmij za pomocą łomu hak po lewej stronie. Połącz patyk z hakiem tak, aż otworzą bosak. Musisz następnie odszukać kratę, za którą wiszą klucze i użyć na niej bosaka. Obejrzysz scenkę, jak Lara wyciąga klucze, a gdy się skończy, zabierz je. Później udaj się na plażę i idź w prawo przeskakując przez wydmy. Trafisz do komnaty, gdzie zaatakują Cię dwa szkielety. Rozwal je, wejdź na górę i przeskocz na drugą stronę komnaty. Otwórz kluczem bramę i wejdź do levelu „Catacombs".

Zejdź na sam dół do otworu w komnacie i poszukaj leżącej z tyłu pochodni. Podejdź ostrożnie do znicza i zapal go. Z płonącą pochodnią podejdź pod linę podtrzymującą głaz i podskocz. Lina się zapali, a kamień stoczy odsłaniając szczelinę. Skorzystaj z niej i rozwal bramę łomem. Trafisz do innej części levelu „Catacombs".

Tam pociągnij kolumnę za ciemny kwadrat i ponownie wyjdź z poziomu. Udaj się jeszcze raz na górę, lecz zanim przeskoczysz na drugą stronę, pozbieraj przedmioty przy oknie. Następnie wejdź do „Catacombs" i bezproblemowo przesuwaj kolumnę z wcześniej niestabilnej podłogi. Musisz ją nakierować na symbol po przeciwnej stronie komnaty. Gdy to uczynisz, otworzą się drzwi i pojawi się biały duszek. Musisz szybko wbiec w otwarte drzwi i przeskakując dół z liną odszukać ptaka na krzyżu. Poczekaj na ducha, a gdy dotknie ptaka, rozpadnie się. Wówczas zejdź na dół po linie do dalszej części levelu „Catacombs".

Krzysztof Warda, Bydgoszcz

Rubrykę prowadzi:
Arkadiusz Matczyński
e-mail: skrzynka@sgk.com.pl

Sklep:
Dom Handlowy „BIM"
10-450 Olsztyn
Al. J. Piłsudskiego 46
Stoisko nr 39

FIRMA KOMPUTEROWA
„CONTRA"
tel. 0-604-481-460

GRY i MULTIMEDIA
Sony Playstation Nintendo PC-CD AMIGA
Największy w Olsztynie wybór akcesoriów i gier komputerowych oraz konsolowych
Sklep nie prowadzi sprzedaży wysyłkowej
SERWIS: PC, AMIGA, PSX; Poniedziałek-Piątek 11:00-19:00, Sobota 11:00-15:00

Zebrał i opracował:
Arkadiusz Matczyński
e-mail:rip@sgk.com.pl

Z prywatnych zbiorów

GRAND THEFT AUTO

Liberty City

Sprzedaż samochodów odbywa się poprzez doki, które w Liberty City są niedaleko głównych ulic. Jest zwłaszcza jeden taki, w którym policjanci będą Cię najwyżej gonili na piechotę.

W Liberty City / Heist Almighty podczas wykonywania jednej z misji dostaniesz zdalnie sterowany samochodzik. Jeżeli wpadniesz nim do wody, oblejesz misję, ale dostaniesz nowy i będziesz nim mógł jeździć do woli.

W Heist Almighty czołg jest w zamkniętym obszarze, kawałek od stacji kolejki w Fort Law. Podjedź pod bramę (lub w dowolnym miejscu ogrodzenia) autobusem czy cysterną parkując jak najbliżej bramy. Następnie idź za autobus i prześliźnij się pod nim, a przy okazji prześliźniesz się pod bramką. To działa we wszystkich podobnych miejscach! Jeżeli masz sporo gliniarzy na karku i nie chcesz stracić osprzętu, który tak długo zbierałeś, pojedź do parku koło telefonów, z których odebrałeś pierwszą misję. Kiedy do niego wejdziesz (wjedziesz), policjanci nie podążą za Tobą, chyba że na własnych nogach, ale i to tylko blisko ogrodzenia.

San Andreas

Jedź na North East Richman i poszukaj zielonego porsche. Wsiądź i jedź prosto, ile fabryka dała. Przejedziesz pomiędzy dwoma budynkami i przeskoczysz nad sporym kawałkiem wody. Znajdziesz się pod mostem, jedź prosto przed siebie, aż uderzysz w ścianę policyjnego „podwórka". Dostaniesz „insane stunt bonus", za który otrzymasz 40.000 pkt, a jak się postarasz i poszukasz mnożnika punktów, możesz mieć ponad 300.000 pkt! W San Andreas dostaje się dużo punktów za sprowadzanie policji na swój ogon.

Kiedy będą Cię gonity „smerfy", jedź na most na autostradzie (czerwony i duuuuży), wyjdź ze swojego pojazdu i wejdź na most dla pieszych. Gliny będą próbowały Cię złapać i w gruncie rzeczy zrobi się takie zamieszanie, że policjanci sami się będą rozjeżdżali, a Tobie kasa będzie przybywać.

W San Andreas możesz zdobyć dużo fajnych osprzętów, wjeżdżając superbikiem na dachy domków.

W Tequila Slammer jedź na East Atlantic Heights, pod szpitalem, na trawniku czeka na Ciebie Monster Bug.

W Mandarin Mayhem czołg stoi koło czerwonego mostu na autostradzie. Przejedź koło sklepu z bombami. Naprzeciwko niego jest budynek, a w nim dziura, przez którą można przejechać. Nie przejmuj się, jedź po wodzie (cały czas prosto), tam czeka na Ciebie piękny, zielony czołg.

W Tequila Slammer jedź do South East Marina (do drewnianego nabrzeża) i poszukaj zamkniętego obszaru. W środku stoi śliczny tank.

Vice City

W Vice City czołg stoi tuż koło miejsca, w którym startujesz. Podjedź trochę na górę, a koło głównej ulicy wypatrzysz czołg. Weź teraz jakiegoś bike'a i z wyskoczni na dachu budynku obok yardu przeskocz na budynek obok. W jednym ze szpitali i w środku innego na dachu są dwa „multiplier up'y".

Kończą się życia? Spróbuj pojechać do West Little Bogota. Na budynku przy północnym yardzie jest rampa. Weź motorbike'a i przeskocz na drugi dach. Tam czeka na Ciebie skrzynka z dodatkowym życiem. Ale sztuczka polega na tym, żeby stamtąd zjechać.

W Little Bogota, bardzo na zachód, w jednej z małych uliczek znajduje się Remote/Radio Car.

Aby szybko zarobić kupę kasy, wyskocz na miasto z wyrzutnią rakiet i sprzątnij kilka wozów. Kiedy policja Cię zlokalizuje, stań w bezpiecznym miejscu i rozwalaj po kolei radiowozy. Za każdego mundurowego na konto dostaniesz nawet do 5.000 punktów. Po pewnym czasie (nie za długo) udaj się do warsztatu, gdzie przebiją numery wozu i możesz rozpoczynać zabawę na nowo.

Innym sposobem jest wyłączenie z gry glin i robienie w mieście totalnej demolki. Najlepiej wyjechać na autostradę, postawić samochód w poprzek, poczekać chwilę i gdy zrobi się gigantyczny korek, wyjść na ulicę i strzelać do każdego wozu. Kiedy będzie już za dużo wraków, przenieś się w inną część miasta i rób to samo. Nie dziw się tylko później, jak na ulicach będzie świeciło pustkami.

Do ucieczek przed policją najlepiej używać Tankera, Busu lub Coacha. Są to pojazdy o największej wytrzymałości spośród wszystkich aut w grze. Zaporę najlepiej ominąć, przejeżdżając po chodniku (zakładając, że taki znajduje się koło danej ulicy). Jeżeli nie ma go, to należy zjechać na przeciwległy pas. Kiedy gliniarze próbują zajechać Ci drogę, to w momencie, gdy nadjeżdżają Tobie przed maskę, skręć w przeciwnym kierunku do tego, z którego nadjechali. Spowoduje to, że staną oni w poprzek drogi, a Ty nie tracąc zbytnio na szybkości pokażesz im tylny zderzak, dzięki czemu zdobędziesz kilka metrów, aby dojechać do warsztatu.

Kiedy nie ma w pobliżu mechanika, nigdy nie jedź głównymi ulicami, lecz bocznymi, albo pomiędzy domami przez podwórka. Tam gliny nigdy nie wjeżdżają, chyba że idą na piechotę.

PIZZA SYNDICATE

1. Jako postać do prowadzenia pizzerii, polecam Mańka Miłego.
2. Zaczynaj swoją karierę od lokalu zaliczanego do średnich, dopiero później rozbuduj go do dużego.
3. Do wystroju wnętrza, oprócz krzeseł i stolików, użyj koszy na śmieci, szafy grającej, kwiatów oraz posągów.
4. Pamiętaj o zamontowaniu chłodzenia w magazynie, ponieważ wydłuży to trwałość składników do pizzy.
5. Jeśli spotkałeś się z komunikatem, że personel nie może dostać się do pieca, postaw piec pośrodku kuchni, aby był do niego dostęp ze wszystkich stron.
6. Zanim stworzysz pizzę, sprawdź, jakie składniki lubią dane osoby w Twoim rejonie.
7. Staraj się robić pizzę dla każdego.
8. Na początku gry wstrzymaj się z założeniem konta w banku. Poczekaj miesiąc i wybierz najbardziej Ci odpowiadający.
9. Jeśli chcesz się reklamować, to rób to najpierw w radiu, a potem w telewizji.
10. Jeśli masz mało klientów, to zatrudnij 3-4 ochroniarzy.
11. Jeżeli kupowałeś szczury, a nie wiesz, jak ich użyć, to kliknij na lokalu, a potem na wizerunku chuligana i zabawa się zacznie.
12. W tym samym oknie możesz zażądać od właściciela łapówki, lecz najpierw musisz go trochę pognębić robactwem.
13. W tym samym oknie, klikając na medalu, możesz zorganizować konkurs na najlepszy przepis i pizzę, lecz najpierw poobserwuj, kto co lubi i najlepiej zanotuj na kartce.
14. Możesz kupować przepisy konkurencji. W tym celu musisz wybrać pizzerię, z której chcesz wybierać, a następnie ikonę z człowieczkiem z menu. Najlepiej wybierać te z uśmiechniętymi buźkami.
15. Jeżeli do Twojej pizzerii przychodzi mało klientów, spróbuj zmienić lokalizację, lub wypróbuj następujący trik: w mieście, w którym grasz, poszukaj stadionu i zobacz, kiedy będzie następny mecz. Jeśli odbędzie się wkrótce, to otwórz pizzerię jak najbliżej stadionu (aby był on w Twoim zasięgu). Po skończonym meczu wszyscy głodni przyjdą do Ciebie.
16. Jeśli bardziej czujesz się gangsterem niż przedsiębiorcą, załóż własny gang.
17. Jeżeli w żaden sposób nie możesz obrobić banku czy wydostać kumpli z więzienia rób to tak: najpierw zwab policjantów otwierając drzwi włamywaczem. Następnie uciekaj za róg, gdzie musisz mieć ustawionego strzelca wyborowego, który załatwi sprawę.

Tomasz Kuban,
Częstochowa

Rubrykę prowadzi:
Arkadiusz Matczyński
e-mail: sos@sgk.com.pl

PS. W tym miesiącu nagrodę otrzymuje Tomasz Kuban z Częstochowy.

TRIKI

AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS

Podczas gry wciśnij [Enter] i wpisz w konsoli:
ROCK ON – 1000 kamienia
LUMBERJACK – 1000 drewna
ROBIN HOOD – 1000 złota
CHEESE STEAK JIMMY'S – 1000 jedzenia
MARCO – cała mapa
POLO – wyłączenie cieni
AEGIS – szybkie budowanie
NATURAL WONDERS – kontrolowanie natury
RESIGN – przegrana
WIMPYWIMPYWIMPY – autodestrukcja
I LOVE THE MONKEY HEAD – dostajesz VDML
HOW DO YOU TURN THIS ON – dostajesz samochód Cobra
TORPEDO# – zabija wroga, gdzie # to jego nazwa
TO SMITHEREENS – otrzymujesz sabotażystę
BLACK DEATH – zniszczenie wszystkich wrogów
I R WINNER – wygrana

Możesz także rozpocząć grę z następującymi parametrami:
800 – rozdzielczość 800 x 600
1024 – rozdzielczość 1024 x 768
1280 – rozdzielczość 1280 x 1024
autompsave – automatyczny zapis gry co 5 minut
Mfill – usprawnia grafikę na niektórych kartach
Msync – usprawnia muzykę na kartach SoundBlaster AWE
NoMusic – wyłącza muzykę
NormalMouse – zmienia kursor myszki na standardowy
NoSound – wyłącza wszystkie dźwięki, z wyjątkiem tych z animowanych scen
NoStartup – brak animowanych scen
NoTerrainSound – wyłącza wszystkie dźwięki natury

Cheat mode:
Wykonaj poniższe kombinacje:
[Ctrl] + [P] – budowanie struktur
[Ctrl] + [T] – alternatywne menu zasobów
[Ctrl] + [Q] – szybkie budowanie
[Ctrl] + [C] – końcowa sekwencja

HIND

Stwórz nowego pilota i nazwij go: „Monty Barrymore". Będziesz nieśmiertelny i w Twoim posiadaniu będzie nielimitowana amunicja dla wszystkich broni.

MYSTERY ISLAND

Poniższe kody wpisz podczas gry:
MRBIONIC – lepsze przyspieszenie
MRPOLO – wysoki skok
MRTOUGH – nieśmiertelność
MRSPEED – szybki start
MRGOD – nielimitowana ilość żyć

ROLLCAGE STAGE 2

Przejdź do menu „Bonus Awards" i wpisz dowolny z poniższych kodów. Jeśli zrobisz to poprawnie, usłyszysz dźwięk.
metropolis – wszystkie samochody
mynameisneo – wszystkie kampanie
mynameismrsmith – wszystkie kampanie z wyjątkiem jednej
inversion – tryb lustrzany
wreckedonspeed – wszystkie typy gry
warpspeedmrsulu – wszystkie trasy

SIM TOWN

Jeśli chcesz mieć więcej kredytów, wciśnij pauzę i wpisz „cheatercheaterwimpwimp". Aby przywołać „Parachuter Kid" wpisz „uspa87419"
Ciekawe triki uzyskasz wpisując:
bacon toast wolfdog

SOLDIER OF FORTUNE

Poniższe kody wpisz w konsoli. Aby się do niej dostać, utwórz skrót do pliku sof.exe (prawym przyciskiem myszki wybierz „Utwórz skrót"). Następnie kliknij prawym przyciskiem myszki na skrócie i wybierz „Właściwości". W opcji komend wpisz: +set console 1
Podczas gry wciśnij [~] i wpisz dowolne z poniższych kodów:
heretic – nieśmiertelność
phantom – przechodzenie przez ściany
ninja – przeciwnicy Cię nie widzą
defaultweapons – daje domyślną broń
elbow – daje broń 1-5
bigelbow – daje broń 6-10
matrix # – czas, gdzie # to liczba od 1-10
gimme X – daje przedmiot X
updateinvfinal – dodaje więcej amunicji
killallmonsters – zabija wszystkich wrogów
map X – przejście do levelu X

Nazwy poziomów:

tut1	kos2	irq2b	nyc2
tsr1	kos3	irq3a	nyc3
tsr2	sib1	irq3b	sud1
trn1	sib2	ger1	sud2
arm1	sib3	ger2	sud3
arm2	irq1a	ger3	jpn1
arm3	irq1b	ger4	jpn2
kos1	irq2a	nyc1	jpn3

Wpisz w konsoli: DEVELOPER 1. Następnie wpisz: ENTLIST. Wówczas wpisz dowolne z poniższych kodów, by otrzymać uzbrojenie, amunicję oraz przedmioty:

Broń:
GIMME item_weapon_pistol = 9mm
GIMME item_weapon_pistol2 = .44
GIMME item_weapon_shotgun = Shotgun
GIMME item_weapon_sniper_rifle = Sniper Rifle
GIMME item_weapon_machinepistol = Silenced 9mm
GIMME item_weapon_assault_rifle = SMG
GIMME item_weapon_machinegun = MachineGun
GIMME item_weapon_autoshotgun = Slugthrower
GIMME item_weapon_rocketlauncher = Rocket Launcher
GIMME item_weapon_flamethrower = Flamethrower
GIMME item_weapon_microwavepulse = MicrowavePulseGun

Amunicja:
GIMME item_ammo_sp_pistol (9mm)
GIMME item_ammo_sp_pistol2 (.44)
GIMME item_ammo_sp_shotgun (shells)
GIMME item_ammo_sp_slug (slugs)
GIMME item_ammo_sp_rocket (rockets)
GIMME item_ammo_sp_gas (flamer)
GIMME item_ammo_sp_battery (MPG)

Przedmioty:
GIMME item_equip_armor = Body Armor
GIMME item_equip_medkit = MedKit
GIMME item_equip_c4 = C4 Explosive
GIMME item_equip_flashpack = Flashbang's
GIMME item_equip_grenade = Hand Grenades
GIMME item_equip_light_goggles = nightvision
GIMME item_equip_claymore = Claymore Mines

STAR TREK: ARMADA

Wciśnij [Enter] podczas gry i wpisz dowolny z kodów:
kobayashimaru – przejście do następnej misji
showmethemoney – zwiększenie ilości pieniędzy
phonehome – „Chat List" w trybie multiplayer
screwyouguysimgoinghome – „Boot List" w trybie multiplayer

Aby być nieśmiertelnym, otwórz w notatniku plik RTS_CFG.H. Odszukaj następującą linię
float EASY_DAMAGE = 0.5 i zamień na
float EASY_DAMAGE = 0.0
float HARD_DAMAGE = 2.0 i zamień na
float HARD_DAMAGE = 0.0
Zapisz zmiany i uruchom grę. Wybierz poziom trudności: Easy lub Hard.

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

Podczas gry wciśnij [Shift] + [~], by przywołać konsolę. Wówczas wpisz dowolny z poniższych kodów:
iamleet – pomyślne zakończenie aktualnej misji
johnwoo – spowolnienie gry
swatlord – nieśmiertelność dla drużyny
biggerpockets – nielimitowana amunicja
casual – drużyna gubi kalesony i koszule
doubleshot – szybsze strzały
nc17 – więcej krwi
noshades – nocne misje rozgrywane są, jakby były w dzień
whosyourboss – drużyna w ogniu strzałów
hotstuff – podejrzani są trudniejsi do zabicia
justin – podejrzani nigdy się nie poddadzą
rabies – zabija szczury

Jeśli nie chcesz, by Twoja drużyna narażona była na odniesienie ran, to otwórz w Notepadzie plik „swat.cfg". Zmień linię „shootgoodguys=1" na „shootgoodguys=0".

THE SIMS

Sposób na uniknięcie opłaty za czynsz:
Jeśli dostaniesz rachunek za czynsz i dysponujesz odpowiednią kwotą do jego zapłaty, to wyślij Sima, by go zapłacił. Zanim dojdzie do skrzynki pocztowej, naciśnij opcje budowania i zbuduj dowolną rzecz. Możesz budować tak długo, by zostało Ci 50 kredytów. Wówczas Sim zapłaci tylko pieniędzmi, którymi dysponuje. Jeśli będziesz chciał odzyskać pieniądze za zakupione przed chwilą sprzęty, to po prostu je sprzedaj w tym samym dniu, za taką samą sumę, po której kupiłeś.

Rafał Sztukiewicz, Białystok

TZAR: BURDEN OF THE CROWN

Podczas gry wciśnij [Enter] i wpisz dowolny z poniższych kodów:
HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP – uaktywnienie trybu oszustw
HMGOD – nieśmiertelność dla aktualnie wybranej jednostki
HMREVEAL – cała mapa
HMNOFOG – wyłączenie „mgły wojny"
HMPETLEVA – 50.000 wszystkich zasobów
HMDVALEVA – 10.000 wszystkich zasobów
HMTIMER – pokazuje zegar
HMBUILDOZER – szybkie budowanie
HMUSURP – strata kontroli nad budynkami
HMNOTECH – budynki/jednostki nie wymagają ulepszeń
HMKINGDOM x – wybranie jednostki stanowiącej część grupy gracza, gdzie x to cyfra (1-9)
HMSPAWN – nazwa dla każdej jednostki

Rubrykę prowadzi:
Arkadiusz Matczyński
e-mail:triki@sgk.com.pl

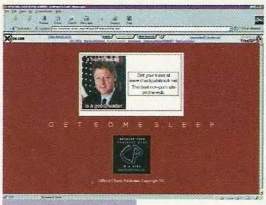
WEB NEWS

Jako że przełom maja i czerwca to okres matur oraz przygotowań do egzaminów na uczelnie, w tym miesiącu przyglądamy się edukacyjnej roli internetu, przedstawiając strony mogące pomóc maturzystom i abiturientom przed egzaminacyjną gorączką. Szczególnie wart polecenia jest nasz Namiar Miesiąca: strona poświęcona chemii, której adres nadesłał le_mat. Nagroda w drodze – zapraszam do dalszej zabawy w wyszukiwanie ciekawych adresów WWW.

ManJAk

Official Chuck Palahniuk

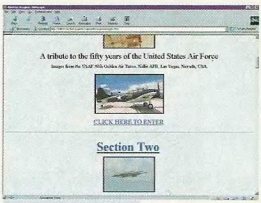
http://www.chuckpalahniuk.net/



Obszerny serwis poświęcony twórczości znanego amerykańskiego pisarza, Chucka Palahniuka. Na podstawie jego książki "Fight Club" powstał kultowy film "Podziemny krąg" – na tej stronie znaleźć można mnóstwo informacji zarówno na temat obrazu kinowego, jak i pierwowzoru. Dodatkowo autor serwisu zawarł w nim recenzje książek Palahniuka, biografię pisarza, a także zbiór artykułów i esejów jego autorstwa.

Aviation Images

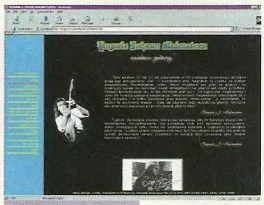
http://utenti.fastnet.it/utenti/caporelli/



Coś dla osób pasjonujących się zdobywaniem przestworzy. Serwis ten, prowadzony przez zawodowego pilota, w całości poświęcony został zdjęciom rożnych samolotów i wiropłatów. Znaleźć tu można setki fotografii współczesnych i historycznych maszyn bojowych oraz cywilnych, wraz z danymi taktyczno-technicznymi wybranych modeli. Dodatkowo strona zawiera szereg ujęć przedstawiających widowiskowe akrobacje lotnicze.

Dominik o Yngwie Malmsteenie

http://yngwie.rockmetal.art.pl/



Profesjonalnie przygotowana witryna, dedykowana jednemu z najszybszych gitarzystów rockowych na świecie – Yngwie Malmsteenowi. Jej autor umieścił tutaj szereg ciekawostek związanych z życiem i twórczością muzyka, recenzje jego płyt, a także wybrane fragmenty muzyki. Zainteresowani zapoznać się mogą z biografią i dyskografią Malmsteena oraz obejrzeć galerię zdjęć.

Docent On-Line

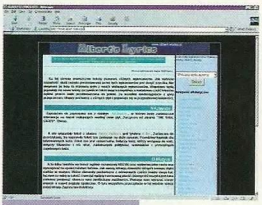
http://www.chemia.px.pl/

Kolejny serwis edukacyjny, tym razem poświęcony chemii. Zawiera on informacje dotyczące związków organicznych i nieorganicznych wraz z omówieniem i wzorami, artykuły traktujące o roli i zastosowaniach chemii oraz opisy doświadczeń, a także tablicę Mendelejewa oraz zestaw tabel zawierających dane fizykochemiczne. Można tu również znaleźć kilka przydatnych programów.

Namiar Miesiąca.

Albert's Lyrics Site

http://www.albert.warka.pl/



Elegancko opracowany serwis muzyczny, adresowany przede wszystkim do osób poszukujących tekstów piosenek ulubionych wykonawców oraz ich tłumaczeń na język polski. Znaleźć tu można słowa utworów autorstwa kilkudziesięciu zespołów i solistów w wersji oryginalnej i tłumaczonej, a także szereg artykułów traktujących ogólnie o muzyce oraz literaturze.

Biologia Molekularna w internecie

http://ibbrain.ibb.waw.pl/bmwi/

Strona przygotowana głownie z myślą o osobach zdających maturę z biologii i przygotowujących się do egzaminów wstępnych na studia z tego właśnie przedmiotu. Znaleźć tu można szczegółowo opracowane dane na temat biologii molekularnej, programy pomocne w nauce, a także animowane obrazy 3D struktur chemicznych związków istotnych z punktu widzenia biochemii.

wieści, wieści, wieści

Zebrał i opracował: Christ

Legalizacja MP3?

Firma EverAd Inc. jest autorem niecodziennego rozwiązania mającego w przyszłości zapobiec konfliktom rodzącym się na podłożu kontrowersyjnego formatu mp3. Skoro głównym zarzutem w każdym procesie związanym ze sprawą mp3 było okradanie artystów, firma EverAd Inc. zaproponowała, by odtwarzaniu muzyki w tym formacie towarzyszyło wyświetlanie reklam, z których zyski pokrywać miałyby straty poniesione przez wytwórnie fonograficzne. Treści komercyjne miałyby zostać dołączane bezpośrednio do plików mp3, bądź w oprogramowaniu służącym do odtwarzania muzyki, pojawiłoby się małe okienko, w którym przewijałyby się reklamówki. Ciekawe tylko, kto będzie oglądał utwory muzyczne, bo my wolimy ich słuchać.

Nowa wizja S3?

Zreorganizowana firma S3 ogłosiła właśnie swoje plany. Instytucja ta najwyraźniej nie chce być już kojarzona ze średniej jakości kartami graficznymi. Zamiast tego zamierza wkroczyć na nowe dla siebie tereny: internet i rynek audio, rozwijając przede wszystkim technologię Rio w celu produkcji opartych o nią urządzeń do odtwarzania cyfrowego dźwięku w domu, w samochodzie, jak i "w kieszeni" (plany rozwoju trzeciej generacji przenośnych odtwarzaczy cyfrowych). Firma nie widzi również przeszkód w możliwości sprzedawania w przyszłości licencji na tę technologię innym zainteresowanym kompaniom.

S3 planuje, by nowe urządzenia opatrzone jej logo kojarzyły się nam z wysokiej jakości dźwiękiem i nowoczesnością. Dla przykładu projektowane zestawy samochodowe mają umożliwiać odtwarzanie przygotowanej wcześniej i nagranej na nośnik kolekcji muzycznej, a gdy taki zestaw piosenek nam się znudzi – oferować proste podłączenie elementu urządzenia do zwykłego PC za pomocą portu USB i przegranie kolejnych utworów. I z innej beczki – Rio 600, otwierający trzecią generację przenośnych odtwarzaczy cyfrowych, zawierać będzie szereg usprawnień, jak np. możliwość nazywania poszczególnych utworów czy programowalny procesor umożliwiający w przyszłości obsługę innych (niż mp3) formatów muzycznych. Pierwsze egzemplarze nowych urządzeń S3 zaczną pojawiać się już w drugiej połowie roku.

Nowa specyfikacja portu USB 2.0.

Transfer za pośrednictwem tego portu w porównaniu do jego poprzedniej wersji 1.1 jest 40-krotnie większy, wynosi 480MB/s. Wszystko wskazuje na to, że USB się przyjmie i coraz większa liczba urządzeń peryferyjnych podłączonych do Twojego komputera będzie korzystała z tego złącza – między innymi dżojstiki, kierownice, pistolety, modemy i wiele innych równie użytecznych rzeczy.

Charyzmatyczne ATI

Na serwisie www.heise.de można znaleść informacje o nowym chipsecie ze stajni ATI o nazwie Charisma. Ma się on ukazać w połowie 2000 r. Więcej informacji w następnym numerze.

„I Love You" – super wirus?

Wkoło aż huczy z powodu nowego niebezpiecznego wirusa migrującego poprzez pocztę e-mail, aktywującego się wraz z otwarciem zawartości listu zatytułowanego "I Love You" (ostrożnie z nową korespondencją). Poza automatycznym rozsyłaniem się do adresów umieszczonych w Twojej książce adresów, podejrzewa się go także o niszczenie danych oraz wyszukiwanie w rejestrze wszelkich możliwych haseł. Na zachodzie wirus poczynił już znaczne szkody, firmy antywirusowe przygotowują właśnie kontratak. My zaś radzimy Ci – zadzwoń do swojej sympatii i zabroń na jakiś czas wysyłania do Ciebie listów miłosnych.

Playstation 2 w natarciu

Firma Sony ogłosiła, iż amerykańska wersja Playstation 2 wypuszczona zostanie z wbudowanym twardym dyskiem o pojemności 8 GB i modemem. W ten sposób Sony chce zademonstrować swoją przewagę i udowodnić, że nie ma na rynku miejsca dla konkurencji spod znaku Microsoft. Playstation 2 w rozbudowanej wersji pojawi się na kilka miesięcy przed nową konsolą tego ostatniego. Zapowiada się ostra walka o klienta, w której Microsoft może ponieść porażkę. Czy to jednak w ogóle możliwe?

Porażka 3Dfx?

Inżynierowie z NVidii po wypuszczeniu GeForce'a zmuszeni zostali do zastąpienia tradycyjnych układów pamięci SDRAM, działającymi 2x szybciej niż szyna danych na karcie pamięciami DDR SDRAM. Tymczasem firma 3Dfx w taki sposób konstruuje swoje karty, że (przynajmniej na dzisiaj) stosowanie droższych pamięci DDR nie powoduje żadnego przyrostu wydajności. Dokładniejsze informacje znajdziesz na stronie VoodooExtreme: http://www.voodooExtreme.com.

Dżojstiki z Multistyku

Cecha wspólna testowanych dżojstików to ich jakość. Wszystkie one należą do tzw. „wyższej klasy średniej" to znaczy lokują się pomiędzy klasycznymi konstrukcjami (dwu-osiowymi i dwu- lub czteroprzyciskowymi) a klasą najwyższą z obowiązkowym Force Feedbackiem (technologia siłowego sprzężenia zwrotnego umożliwiająca graczowi odczuwanie zderzeń, zawirowań, trafień itp.). Charakteryzuje je także, ale już jako wada, brak osobnej polskiej instrukcji, w najlepszym przypadku zastąpiony krótkim opisem na pudełku. Jest to o tyle dokuczliwe, że możliwości niektórych z nich przewyższają te standardowe i wielu rzeczy trzeba się wówczas domyślać.

Gdybym miał osobiście polecić któryś z powyższych dżojstików, to wyróżniłbym trzy, dzieląc je w zależności od zastosowania. I tak na szczególną uwagę zasługują:
- Phantom 2 – do symulatorów lotniczych;
- Cyclone Digital oraz PC Hurricane – do zastosowań uniwersalnych.

Wybór, jak zawsze, należy do Ciebie.

KAJA

Nazwa	PC Hurricane (Logic 3)	PC Hurricane (Logic 3)
Dane techniczne	♦ 8 programowalnych przycisków fire ♦ Programowalny 8-krokowy przełącznik umożliwiający wybór między ośmioma różnymi widokami ♦ Przełącznik Turbo ♦ Wersja podłączana do portu gier	♦ 4 przyciski fire (wszystkie na drążku, z tego 3 pod kciukiem) ♦ Przepustnica (rewelacja!) ♦ Programowalny 8-krokowy przełącznik umożliwiający wybór między 8 różnymi widokami ♦ Przejściówka USB ♦ Wersja podłączana do portu gier lub USB
Charakterystyka	Zalety tego dżojstika to stabilna konstrukcja, dobre rozmieszczenie przycisków i ich bardzo sprawne funkcjonowanie, dobra czułość wychyleń drążka, bardzo dobre wyprofilowanie drążka, prosta instalacja oprogramowania. Idealny przy grach sportowych. Wady to, tak jak w przypadku innych modeli, brak opisu po polsku, choć w tym przypadku brak ten jest totalny (nawet bez krótkiej zachęty na kartonie!). **Ocena:** dobry z minusem (za tę instrukcję).	Główne zalety to stabilna, szeroka podstawa, nie wymagająca w zasadzie dociskania przyssawek do blatu biurka czy przytrzymywania ręką, a także bardzo dobra przepustnica, zarówno pod względem kształtu (dodatkowy, dość duży drążek z lewej strony), jak i pracy (płynna, precyzyjna regulacja), choć trzeba upewnić się, że jej kalibracja przeprowadzona została poprawnie (zwłaszcza ustawienie maksymalnego położenia). Drążek jest masywny i wygodny w użyciu, choć przeciętnie reagujący na minimalne wychylenia (bardzo ważna rzecz w przypadku symulatorów lotniczych sprzed ery rakiet – działko-karabin-celownik), przez co precyzyjne celowanie jest utrudnione. Poza tym przełącznik widoków (HAT) jest umieszczony trochę za daleko, przez co gracze o mniejszych dłoniach mogą mieć problemy z jego obsługą. **Ocena:** dobry z dużym plusem.

– test

- 8 programowalnych przycisków fire
- Programowalny 8-krokowy przełącznik umożliwiający wybór między ośmioma różnymi widokami
- Przełacznik Turbo
- Wersja podłączana do portu gier

Dżojstik o dużej stabilności konstrukcji, bardzo dobre rozmieszczenie przycisków (dla osób praworęcznych), dobra czułość wychyleń drążka. Dość prosta instalacja. Poprawna praca, małe skoki przy dokładnym celowaniu. Do wad zaliczyć należy dość ubogie wyprofilowanie rękojeści oraz fatalny opis możliwości dżojstika na kartonie (wersja bez polskich znaków!).

Ocena: dostateczny plus.

3D Digital Anaconda (Mediatech)

- 4 przyciski fire (wszystkie na drążku, z tego 3 pod kciukiem)
- Przepustnica (rewelacja!)
- Programowalny 8-krokowy przełącznik umożliwiający wybór między 8 różnymi widokami
- Przejściówka USB
- Wersja podłączana do portu gier lub USB

Dżojstik ten na pierwszy rzut oka wydaje się konstrukcją niezbyt przemyślaną, zwłaszcza jeżeli chodzi o rozmieszczenie przycisków na obudowie i przepustnicę wyglądającą jak potencjometr, ale wrażenie to szybko jest niwelowane dzięki bardzo dobremu drążkowi, lepszemu niż w „Phantomie 2", pozwalającemu na płynne, precyzyjne sterowanie i dokładne celowanie. Przepustnica, mimo swojej prostoty, również daje się polubić, choć nie jest tak wygodna, jak jej odpowiednik we wspomnianym modelu. Niestety, cały efekt psują przyciski na obudowie (4), które są rozmieszczone stosunkowo daleko od siebie i chyba zbyt małe. Dżojstik wyposażono w oprogramowanie (GameProfiler) umożliwiające tworzenie ustawień dla poszczególnych gier. Dzięki niemu można programować przyciski, cheaty lub kody – dla każdej z gier do 36 profili.

Ocena: dobry.

RaiderPro Digital (InterAct)

- 9 programowalnych klawiszy
- Programowalny 8-krokowy przełącznik umożliwiający wybór między ośmioma różnymi widokami
- Klawisz [shift] podwajający możliwości programowania klawiszy
- Obrotowy uchwyt dla zmiany Twojego pola widzenia, dla funkcji lotu koszącego oraz dla manipulacji sterem w operacjach lotniczych
- Game Profiler (oprogramowanie do wczytywania i zapisywania ustawień gry)
- Wersja podłączana do portu gier lub USB
- Przejściówka USB

Do cech pozytywnych tego dżojstika należy zaliczyć stabilną podstawę, prawidłowo wyprofilowaną rękojeść oraz wygodne rozmieszczenie przycisków, co gwarantuje bezproblemową obsługę. Po instalacji – niestety, dość skomplikowanej – dżojstik funkcjonuje bez zarzutu, choć czułość przycisków nie jest najlepsza.

Ocena: dobry z małym minusem.

Cyclone Digital (InterAct)

Magix Music Maker – Generation 5

Jeszcze nie tak dawno przyznawaliśmy rodzinie programów muzycznych firmy Magix naszą nagrodę, Złoty Dysk za rok 1999, a tu pojawia się kolejna oferta z tej serii. I to, jak się zdaje, najlepsza z dotychczasowych. Mowa o programie „Magix Music Maker – Generation 5".

Na pierwszy rzut oka „Generation 5" nie różni się od swoich poprzedników, ale to tylko pozory. Już sam fakt, iż zamiast 8 czy 16 ścieżek, mamy tutaj aż 32 tracki, robi naprawdę wiele – wie o tym każdy, komu zabrakło miejsca na dodanie do utworku nowego instrumentu. Oczywiście, na tym nie koniec. Poza standardowymi efektami, jak regulacja głośności, dodanie echa, filtrowanie dźwięku czy uwzględnienie efektu surround itp., doszły jeszcze takie nowinki, jak hall (pogłos), freehand draw filter (graficzne przekształcanie dźwięku – super!) oraz reordering (dzielenie sampla na fragmenty i odtwarzanie ich w przypadkowej kolejności – załączone do opcji gater). Wszystkie one dają możliwości, jakich dotychczas nie mieliśmy okazji próbować w tej rodzinie programów (i nie tylko w niej).

Jeśli chodzi o bibliotekę sampli, to także tutaj twórcy dali prawdziwy popis. Przede wszystkim przygotowano dla nas gotowe zestawy podzielone na tempa, gatunki muzyczne i instrumenty. Próbek jest ponad 2000 (!) i mieszczą się one na dwóch dodatkowych płytkach CD. Ponadto do programu załączono syntezator basowy (tworzenie aranżacji basowych) oraz beatbox (tworzenie rytmów perkusyjnych, także w opcji „random"). Można również, jeśli mamy dostęp do internetu, skorzystać z opcji automatycznego wyszukiwania sampli w sieci, co daje niemal nieograniczony dostęp do nowych dźwięków. Na koniec zaś można zaimportować do programu tracki z płyt audio i obrabiać je do woli. Przyznacie, że jak na jeden program, nowinek jest tutaj sporo. Aha, jako ciekawostkę autorzy proponują jeszcze wzięcie udziału w team-sesion przez internet, choć prawdę powiedziawszy technicznie jakoś sobie tego nie wyobrażam (ekhem... a nie miałem śmiałości spróbować).

Podobnie jak poprzednio, tak i tym razem można znaleźć tu sporą bibliotekę filmików i obrazków, a także zupełnie oddzielny zestaw efektów specjalnych (wizualnych), dzięki czemu można pokusić się o zrobienie własnego teledysku do stworzonego wcześniej utworu. Jak dla mnie, jest to jedynie bajer, ale być może innym możliwość taka wyda się atrakcyjna. Zwłaszcza kiedy ktoś chce się popisać przed rodziną lub ukochaną/ukochanym swoim talentem reżyserskim, a zwyżywszy na bogactwo, jakie pod tym względem oferuje „Generation 5", będzie się czym popisać.

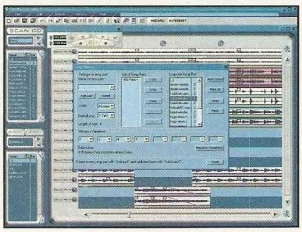
Co do interfejsu, to jest on klarowny i wygodny w obsłudze, przy czym tworzenie utworków jest tu tak proste, jak zabawa z kolorowankami. Prawdę mówiąc, całą technikę „składania" utworków z sampli można opanować ledwie w kilkanaście minut, choć uczciwie ostrzegam, że na wyższy poziom wtajemniczenia, gdzie wykorzystuje się wszystkie możliwości programu, dostać się już niełatwo. Nie ma się jednak czego bać – ćwiczenie czyni mistrza. A że zabawa jest tutaj przednia, nawet nie zauważysz momentu, kiedy będziesz już specem od trackerów.

Na koniec zachowałem jeszcze dwie ważne informacje. Po pierwsze, program jest kompatybilny z niższymi wersjami (co wcześniej wcale nie było regułą), a więc utwory skomponowane na wcześniejszych Magix-ach będą mogły być tu obrabiane ponownie. Po drugie zaś, co zapewne ucieszy wielu początkujących muzyków komputerowych, polski dystrybutor obiecał, iż program ukaże się w naszym kraju w pełni spolszczony. Brawo!

Reasumując, „Magix Music Maker – Generation 5" to program nie tylko dobry, ale wręcz bardzo dobry (naprawdę żałuję, że z założenia przyznajemy nasze wyróżnienie ŚGK POLECA tylko grom, bo inaczej ten program otrzymałby go jak amen w pacierzu). Łatwa obsługa, duże możliwości, polskojęzyczna wersja, niska cena – te atuty mówią same za siebie. A warto przy tym powiedzieć jeszcze, iż „Magix Music Maker – Generation 5" to doskonałe narzędzie zarówno dla tych, którzy pragną w muzyka jedynie się pobawić, jak i dla tych, którzy mają poważniejsze plany co do swoich talentów muzycznych. Za dowód niech tu posłuży fakt, iż utwór, który zamieszczamy na naszej płycie CD został wykonany właśnie w tym programie. Posłuchajcie i sami oceńcie możliwości.

Piotr Pieńkowski

producent: Magix Entertainment Corp.
polski dystrybutor: CODA
wymagania: Pentium 166, 32 MB RAM (zal. 64 MB), CD-ROM, karta graficzna SVGA (rozdzielczość 800x600), 16-bitowa karta dźwiękowa, Windows 9x
cena: 99,00 zł

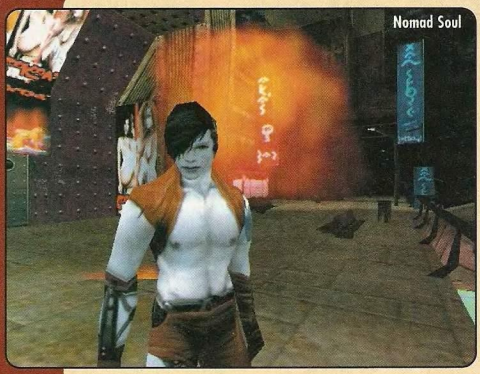


Muzyczne rytmy gier komputerowych

Gry komputerowe, oprócz spełniania swego pierwotnego zadania czyli dostarczania zabawy milionom odbiorców na całym świecie, stają się nierzadko również inspiracją dla odmiennych dziedzin twórczości. Wielokrotnie na łamach tego szacownego pisma poruszano tematykę związków gier z kinem i telewizją. Nie da się zaprzeczyć, iż wymienione dziedziny mają wiele ze sobą wspólnego. Warto jednak zauważyć, iż w ciągu kilku ostatnich lat zupełnie niepostrzeżenie programy komputerowe wniknęły do świata showbussinesu także inną drogą.

Wydaje się, iż przyczyną zainteresowania przemysłu muzycznego grami jest egzotyka tych ostatnich. Stanowią one w końcu swoiste novum, z którym świat nie zdążył się jeszcze oswoić ani w całości zaakceptować. Z podobnych przyczyn sięga się po animację komputerową, pozwalającą niewielkim kosztem osiągnąć niezwykłe efekty wizualne. W przypadku gier jest jeszcze prościej, bowiem wszystkie elementy są już gotowe i należy je tylko zaadaptować do postaci akceptowalnej przez widza siedzącego przed telewizorem. Mechanizm ten działa zresztą także w drugą stronę, przecież i świat komputerowej rozrywki korzysta na podobnych mariażach. Wzmacnia w ten sposób swoją pozycję, stając się nieco bardziej dostępnym szerokiej publiczności – jeśli bowiem do gry tworzy się teledysk, to chyba musi coś w tym być, nieprawdaż? Co ważniejsze, przykładów potwierdzających stawianą powyżej tezę jest już zbyt dużo, aby zjawisko można było zbagatelizować.

Najstarszym znanym mi videoclipem wzorującym się na dziedzinie od dawna należącej do nas, jest utwór zespołu Loft, przedstawiciela muzyki dance, pt. „Don't Stop Me Now". W samej piosence nie ma nic szczególnego, poza tym, iż film jej towarzyszący jako żywo przypomina słynne „Lemmingi". Widzimy w nim wokalistkę zespołu powieloną sporą ilość razy i wykonującą odpowiednie dla tych zwierzątek zajęcia. Natomiast bezpośrednim nawiązaniem do gry jest teledysk „Get Freaky", niemieckiego przedstawiciela electro, zespołu Music Instructor. Stanowi on mianowicie reklamę znanej i lubianej zręcznościówki „Abe's Exodus". Co więcej, w wersji utworu dopasowanej do teledysku możemy także usłyszeć głos samego Abe'a (notabene pojawił się on także w innym clipie tego zespołu, „Electro City"). Równie interesujące podejście wykazali członkowie niemieckiej kapeli punkrockowej Die Artze w utworze „Manner Sind Schweine". Tym razem oglądać możemy pojedynek pomiędzy muzykami a całkowicie komputerową i niezwykle agresywną... Larą Croft. Z kolei utwór Nicka Beata pt. „Technodisco" ilustrowany jest komputerową animacją stylizowaną na grę zręcznościową typu


Nomad Soul

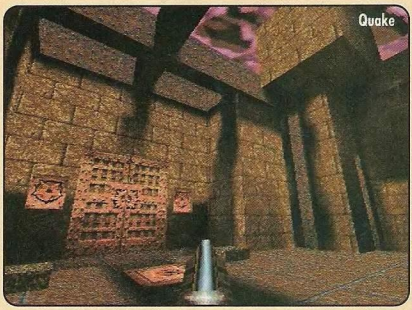
„Sonic". Nie chcąc zanudzać, dodam jeszcze tylko, iż swoich piosenek doczekały się także takie tytuły, jak „Tekken", „Dungeon Keeper 2" czy „Darkstone". Ostatnio całkiem interesującą ilustrację do komputerowego przeboju „GTA 2" stworzył DJ Da Hool (wcześniej znany jako DJ Hooligan, przedstawiający się jako fanatyczny wielbiciel konsoli Sony Playstation), noszącą tytuł „Wankers on Duty". Z powyższego zestawienia wynika, iż zainteresowanie tematyką gier komputerowych rośnie, choć sądząc po orientacji geograficznej krajów, skąd pochodzą wykonawcy omówionych utworów, wynika, iż mania ta dotyczy głównie Europy.

Innym przejawem wzrostu znaczenia gier komputerowych jest angażowanie się gwiazd muzyki popularnej w projekty z nimi związane. Od dawna znamy i podziwiać możemy efekty pracy byłego gitarzysty Queen, Briana Maya, nad uzupełnieniem dźwiękowym „Rise of The Robots". Podobnie ma się sprawa z dwiema częściami „Quake'a", do których to dzieł muzykę stworzyli artyści z zespołu Nine Inch Nails. Trzeba przyznać, iż trudno o trafniejszy dobór ścieżek melodycznych do charakteru samych gier. Nie są to zresztą jedyne przypadki. Do tworzenia oprawy dźwiękowej przy „Prophecy" zaproszono kilka znanych i lubianych grup, które tworzą ostrzejsze odmiany rocka, takie jak Cobalt 60, Die Krupps czy Rammstein. Podobnie miała się sprawa z futurystycznymi wyścigami „Wipeout 2097", gdzie wykorzystano dorobek artystyczny legend techno, tj. Chemical Brothers i Prodigy. Największym jednak wydarzeniem stało się chyba uczestnictwo samego Davida Bowie w produkcji epickiej przygodówki pt. „Nomad Soul". Nie tylko wykorzystano w niej osiem utworów z najnowszej płyty piosenkarza, lecz także zagrał on jedną z postaci występujących w grze. Dodatkową atrakcją okazuje się w świetle powyższego utwór specjalnie skomponowany do „Nomad Soul", tytułowy „Omicron", wykonywany oczywiście przez Bowiego.

Cóż popycha gigantów świata muzycznego do poświęcenia swego czasu i talentu komputerowej rozrywce? Z całą pewnością jest to chęć przeprowadzenia swoistego eksperymentu (oczywiście, pomijając tantiemy z tytułu wykonanej pracy) i zapoznania się z nieznanym dotychczas elementem kultury. Dla twórców gier współudział znanych postaci showbussinesu stanowi oczywiście dodatkową reklamę i szansę na większe zyski, gdyż produkt firmowany przez takich tuzów, jak Nine Inch Nails czy Iron Maiden (patrz: „Carmageddon 2") przyciągnie z pewnością wielu potencjalnych odbiorców.

Ed Hunter

Wszystkie wymienione przeze mnie aspekty zdają się potwierdzać, iż machina finansowa związana z rozrywką stanowi dość skomplikowany twór, ale gry komputerowe są tu tylko jednym z trybików i wykorzystywanie ich odbywa się analogicznie do tworzenia teledysków promujących nowe filmy. Istnieje jednak pewna permutacja powyższych, sięgająca nieco dalej – zarówno w umysły graczy, jak i melomanów. Zespół Scooter jest jednym z najbardziej znanych wykonawców muzyki tanecznej. Założony w 1994 roku do dnia dzisiejszego wydał już siedem płyt studyjnych i zyskał ogromną popularność dzięki łatwo wpadającym w ucho melodiom, a także przeróbkom istniejących już utworów (np.

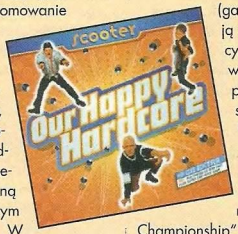

Quake

„Age of Love" z albumu pod tym samym tytułem jest wersją tematu przewodniego do „Terminatora 2" Brada Fiedela, ponadto twórcy często sięgają po dzieła Billy'ego Idola). Nie zagłębiając się w biografię grupy, warto zaznaczyć, iż wraz z drugą w kolejności płytą pt. „Our Happy Hardcore" powstała specjalna wersja gry „Manic Karts", w której odbiorca ściga się z członkami Scootera w odpowiednio dobranej scenerii. Nie był to co prawda szeroko zakrojony projekt, niemniej warto zwrócić nań uwagę.

Przyczyną znacznie większego zamieszania okazał się brytyjski zespół metalowy – Iron Maiden. Podczas długiej, bo ponad dwudziestoletniej histo-

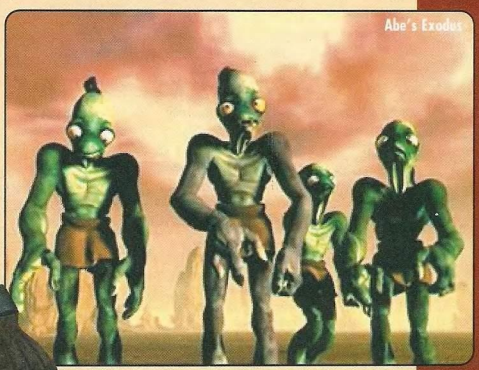
rii zyskał on status niemal legendy, a oddanie rzesz wielbicieli graniczy z fanatyzmem (wystarczy zajrzeć na oficjalną stronę grupy, tj. www.ironmaiden.com). Dla wielu ludzi muzyka Iron Maiden stała się sposobem na życie, a wielorakość wydawnictw płytowych zdaje się potwierdzać wysoką klasę grupy. Od czasu powstania muzycy pod światłym przewodnictwem Steve'a Harrisa nagrali jedenaście płyt studyjnych (dwunasta, „Brave New World", ukaże się na początku czerwca), a także trzy koncertowe, ponadto dwukrotnie przyczynili się do wzrostu popularności gier komputerowych. Po raz pierwszy mieli okazję to uczynić podczas realizacji programu „Carmageddon 2". Firma programistyczna SCI otrzymała licencję na zamieszczenie na krążku czterech utworów wybranych przez artystów. Pomimo iż produkt nie stał się hitem, obecność logo Iron Maiden z pewnością przyczyniła się do zwiększenia sprzedaży, tym bardziej, że piosenki dobrano (przynajmniej moim zdaniem) wyjątkowo trafnie. Druga sprawa związana jest z grą „Ed Hunter" wymaga kilku słów wyjaśnienia.

Otóż maskotką zespołu od samego początku jest potworek o imieniu Eddie, przy okazji każdego albumu przedstawiany w odmienny sposób. Dla fanów stanowi on ucieleśnienie wszystkiego, co z Iron Maiden jest związane. Ponadto każda wydana płyta, oczywiście z wizerunkiem Eddiego na okładce, graficznie pomyślana jest jako odrębna całość. I tak np. album „Powerslave" otrzymał oprawę rodem ze starożytnego Egiptu, podczas gdy „Somewhere in Time" umiejscowiony został w cybernetycznej przyszłości. Nieco ponad dwa lata temu na rynku pojawiła się gra komputerowa „Ed Hunter" (w Polsce dostępna nie w sklepach branżowych, lecz muzycznych), której jedynym zadaniem jest promowanie muzyki zespołu. Składa się ona z ośmiu etapów, każdy natomiast przedstawia scenerię związaną z konkretnym albumem. W tle przygrywają oczywiście artyści z Iron Maiden i trzeba przyznać, że chociaż dzisiaj produkt nie przedstawia się imponująco, sam pomysł należy do niezwykle oryginalnych i godnych naśladowania.



Wszystkie omówione powyżej zjawiska zdają się dowodzić, że gry komputerowe, podobnie jak przedstawiciele innych dziedzin rozrywki, stały się częścią wielkiej machiny handlowej. Reklama oraz wszelkie odmiany tzw. merchandisingu (gadżety itp.) mają znaczenie decydujące o powodzeniu lub porażce przedsięwzięcia. Wyrazistym tego dowodem jest polskie wydanie gry „Rally Championship", w której głosów użyczyli Maciej Wisławski i Martyna Wojciechowska. Jednocześnie takie tendencje świadczą o dojrzałości rynku elektronicznej rozrywki i każą optymistycznie spoglądać w przyszłość.

Piotr Bilski
„Alien"



HYDE PARK

Masz coś ciekawego do powiedzenia? Jakaś sprawa Cię wkurza? Wpadłeś na genialny pomysł? Napisz do nas – „Hyde Park" czeka na Ciebie i Twoje opinie! I pamiętaj, wszystkie opublikowane wypowiedzi nagradzamy grami komputerowymi. Uwaga! Nie zapomnij na kopercie nakleić kuponu, który publikujemy w jednym z rogów tej strony (kupon jest obowiązkowy, a jego ważność upływa po miesiącu, wraz z wydaniem następnego numeru ŚGK).

Miłość i komputer

Piszę w związku z listem Animola. Ja dzięki Bogu nie mam takiego problemu jak on. Moja dziewczyna nie ma bowiem uprzedzeń do komputerów, wręcz przeciwnie, sama często gra. Ostatnio udało mi się ją namówić do spróbowania sił w „Warcrafta 2" (moja ulubiona gra). Co prawda, nie idzie jej to najlepiej, ale ma to swoje dobre strony. Otóż ma ona sprzęt o wiele lepszy od mojego, więc często gram u niej. Miło jest wtedy usłyszeć: „Jak ty to robisz?". I jeszcze jeden kwiatek z tego ogródka – nawet nie wiecie, jak miło jest zagrać z osobą płci pięknej w „Mortal Kombat 4".

Mysiak

Z listu Animola wynika, że trafiła kosa na kamień. Animolu, myślę, że Twoja Kasia daje Ci dobrą szkołę życia, pokazując, jak się wcześniej czuła, kiedy to Ty dobrze bawiłeś się przy komputerze. Mam nadzieję, że teraz będziesz poświęcał jej więcej czasu.

Ja również lubię gry, a nie będąc egoistą, dzielę się z moją kobietą (jak powiedziałby Linda) nie tylko pasją komputerową, ale innymi dziedzinami życia. Niestety, podobnie jak Animol, stworzyłem „potwora". Moja Kasia, która jeszcze rok temu nie wiedziała nic o grach, obecnie przechodzi wszystkie plansze „Jazz Jackrabbit" i kampanię „Heroes of Might & Magic 3". Na szczęście, własne towarzystwo i wspólne spacery przedkładamy nad pasję do gier i rzadko się spotykamy na randkach z bohaterami naszych gier.

Natomiast dziewczyna mojego kolegi nie toleruje komputera i zabrania mu grać w swojej obecności, a że chłopak spędza z nią wiele czasu, bo aż do późnego wieczora, to może grać jedynie nocami i notorycznie chodzi niewyspany.

Z kolei zaprzyjaźnione ze mną młode małżeństwo, wracając do domu, ściga się ze sobą już przed klatką schodową, kto pierwszy wejdzie do mieszkania i zasiądzie przed ekranem komputera. Jak widać dylemat „miłość czy komputer" może być aktualny także po ślubie.

King Graham

Mam 24 lata i obrączkę na palcu. Trzy lata temu szukałem dziewczyny, która na słowo „komputer" nie będzie dostawać białej gorączki. I co? Nie udało się.

Dziewczyny! Jeśli tylko spotykacie się ze słowami krytyki ze strony tych pająców, to znaczy, że nie warto się z nimi zadawać. Muszą jeszcze trochę dojrzeć. Nie martwcie się – chłopaków, którzy Was docenią, jest sporo, tylko zwróćcie na nich uwagę. Jesteście na wagę diamentów.

Chłopaki! Ja wiem, co mówię. Jeżeli nie chcecie mieć przekopane z dziewczynami nienawidzącymi komputerów, to łapcie te „perełki" jak Macia czy Kasia. Ja przeżywam straszne katusze, kiedy chcę sobie usiąść przed kompem, żeby chociaż posłuchać miłego szumu wentylatorów i dźwięku dysku twardego, a moja żona robi mi wówczas awanturę i nie odzywa się potem przez cały dzień.

Krzysiek

Równouprawnienie

Nigdy nie słyszałem o komputerowych Amazonkach, dlatego gdy czytałem list Andzi (ŚGK 3/00) i A.N.I. (ŚGK 4/00), trochę się dziwiłem. Nie wiedziałem, czy taki gatunek wymarł dawno temu, czy się dopiero narodził. Do czasu.

Pewnego dnia pożyczyłem od kumpla grę „Rollercoaster Tycoon" i zasiadłem sobie do grania, gdy do pokoju wpadła moja siostra (nie wie nawet, co to Windows) i zapytała, co to za gra. Gdy jej odpowiedziałem, stwierdziła, że też chce zagrać. Odparłem jej, że komputer jest nie dla niej i niech spada do swojego pokoju. Poskarżyła się tacie, który mnie za to ochrzanił. Teraz mam przez miesiąc szlaban, a moja siostra maniacko gra w „RT".

Ratujcie mnie! Moja własna siostra gra zamiast mnie! Mam nadzieję, że Amazonki komputerowe wymrą.

Zdesperowany z Zamościa

Przeczytałem wiele listów od dziewczyn w Waszym dziale i postanowiłem dorzucić swoje trzy grosze.

Wiadomo, więcej grają faceci. Tak samo jak więcej gotują kobiety (wiem, że to porównanie nie jest taktowne, ale mniejsza o to). Dziewczyny wchodzą jakby w naszą działkę. Tutaj mężczyzna czuje się jak pan i władca. I po prostu gdy jakiś facet dowiedział się, że dziewczyna jest lepsza od niego, no to same rozumiecie. W każdym razie ja podziwiam dziewczyny, które mimo presji otoczenia nadal grają w gry (eh, gdybym ja miał taką silną wolę, to może moje oceny z przedmiotów byłyby lepsze).

Denay

Sądzę, że czytelniczka o wdzięcznym pseudonimie Core (ŚGK 5/00) rzeczywiście zbyt długo przesiaduje przed monitorem. Te wszystkie wstrząsy, pościgi, okrutne jatki i strategiczne podboje sprawiają, że zaczyna postrzegać inną, bo spiskową rzeczywistość. „Dziwne uśmieszki", które widzi u swoich kolegów interpretuje jako dezaprobatę dla swej pasji (a pasjami grywa i czytuje komputerowe czasopisma) oraz jako akt męskiego szowinizmu wobec ostrych babek grających w ostre gierki.

Żyjemy w wolnym kraju (tak mówią w telewizorze) i każdy może sobie grać w to, co chce (dopóki nie nęka tym sąsiadów) i czytać to, co chce (no, może poza wyklętą ustawowo pornografią). Nie trzeba robić z tego wielkiej sprawy i pseudofeministycznej krucjaty.

Rada – miej w nosie kolesiów z uśmieszkami. Graj i dać grać innym.

Dla ścisłości też jestem dziewczyną.

Kate

Klient nasz pan

Chciałbym nawiązać do listu Piotra ze Skierniewic. Uważam, że miał szczęście. Wielu sprzedawców, mających klienta w pewnym miejscu, szczerze by go olało. Pieniądze w kasie, to do widzenia. Miałem podobną sytuację, lecz w Empiku. Kupiłem gazetę z CD, ale... bez płytki. Kiedy przy kasie zauważyłem brak, kasjerka stwierdziła po prostu „trudno...".

Otóż sprawdzoną metodą jest podniesienie głosu do poziomu słyszalnego dla innych klientów. By ich nie zniechęcać, sprzedawcy od razu miękną. Metoda ta działa jednak tylko w dużych sklepach, dbających o opinię (mnie wymieniono płytkę i było OK). W małych sklepikach sprzedawcy mogą po prostu wywalić klienta za drzwi.

Piotr z Rybnika

kupon nr 7/2000

Piracki biznes

Bardzo mnie śmieszy tłumaczenie gier przez piratów. Kiedyś grałem u kolegi w piracką wersję „Age of Empires 2" i jako Joanna D'Arc dowiedziałem się wielu ciekawych informacji. Między innymi to, że Joanna D'Arc mówiła męskim głosem, a na dodatek miała armeński akcent. Jeszcze bardziej się uśmiałem, grając w piracki „GTA 2". Najlepsze było to, że kryminalista, w którego się wcieliłem , miał taki sam głos, co dziewica z wymienionej wcześniej gry.

Z jednej strony dla osoby nie znającej języka angielskiego tłumaczenie przez piratów jest przydatne, z drugiej pomyślcie jednak, jak by wyglądała gra typu „Baldur's Gate" czy „Planescape Torment" w taki sposób przetłumaczona.

Łukasz z Olsztyna

Pewnego pięknego dnia udało mi się „wyciągnąć" od rodziców pieniądze na grę „Liga Polska Manager 2000". Pomyślałem: 99 zł za taki menadżer, okazja.

Ostatecznie kupiłem grę, ale się rozczarowałem. W pudełku oprócz kompaktu nie było nic. Dla porównania, mój kolega kupił za 80 zł u pirata tę samą grę w takim samym pudełku, okładką na kompakt, parostronicową instrukcją oraz dużym plakatem ze zdjęciami wszystkich klubów I-ligowych (bardzo podobnym do tego z Megasportu). Czarę goryczy przelał fakt, że on dostał jeszcze gratis grę „CM 99|00" w całości po polsku!

I sami oceńcie, czy opłaca się być uczciwym?

Radek z Kielc

Piszę w nawiązaniu do listu Krzycha (ŚGK 4|00), który zadał pytanie, jak zachowaliby się nasi rodzice przy zakupie gry legalnej i pirackiej. Otóż gdybym chciał kupić legalnie grę, moim rodzice odpowiedzieliby: „Chcesz wydać 150 zł na jakąś grę? Lepiej pojechać na stadion i kupić kilka gier u pirata, niż jedną u dystrybutora legalnie.". Sam kiedyś kupowałem piraty, jednak dzięki ŚGK dowiedziałem się o szkodliwości takiego postępowania. Po przejściu na Dobrą stronę próbowałem przekonać też moich rodziców. Zostałem tylko wyśmiany. Potem zacząłem rozmawiać o tym problemie z kolegami, jednak odpowiedzieli mi, że piraty są lepsze, bo tańsze. Nie wiem czy taka postawa spowodowana jest małą ilością mamony, czy też nieuświadomieniem, uważam jednak, że więcej środków masowego przekazu powinno informować o przestępstwie, jakiego dokonuje się przy zakupie piratów.

D.O.N.O.V.A.N.

Rodzinne problemy

Jestem zapalonym miłośnikiem RTS-ów, toteż nad takimi tytułami, jak „Earth 2140", „Anno 1602" czy „Settlers 3" spędzałem cały wolny czas. Mój tata zwykł był wtedy wpadać do pokoju i dogrzewać mi, że wiecznie coś buduję, produkuję, niszczę. Odsyłał mnie wtedy do „Worda" albo do windowsowego pasjansa. Sam bardzo lubował się w tego typu programach. „Lubował", bo wielkie było moje zdziwienie, gdy pewnego dnia zastałem go przy komputerze, grającego w... „Dune 2000". Po słowach niedowierzania, które skierowałem w jego stronę, usłyszałem, że to bardzo fajna gra. Powiedział, że kolega przyniósł ją do pracy. Zagrał, spodobała mu się, więc sobie pożyczył. Teraz chętnie przychodzi popatrzeć i pokibicować mi podczas gry. A o dogryzaniu nie ma mowy. Choć kiedyś wydawało się to mało prawdopodobne, mój tata chyba polubił gry komputerowe. No cóż, lepiej późno, niż wcale, wszak tego typu rozrywka jest przecież dla wszystkich.

Mateusz

Mam ten sam problem, co Pablo (ŚGK 5|00). Moi rodzice też mają do mnie pretensje, że gram na komputerze. Jakiś czas temu grałem w „Sagę" (RTS). Gdy to zobaczył mój ojciec, powiedział jak zawsze: „Znowu te krasnoludki? Zrobiłbyś lepiej coś pożytecznego dla domu. Szkoda czasu na te głupstwa". Nijak nie mogę ich przekonać, że przecież gry kształcą. Grając w „Sagę" dowiedziałem się wielu ciekawych rzeczy dotyczących Wikingów. Gry uczą także języka (tylko te w oryginalnej wersji). Jestem zresztą zwolennikiem gier spolszczonych, ale tylko „w połowie", tzn. bohaterowie mówią po angielsku, a tłumaczenie jest w formie napisów. Dzięki takiemu rozwiązaniu naprawdę można nauczyć się wielu angielskich słów.

Ajax z Poznania

Antymultiplayer

Z zaniepokojeniem przyglądam się tendencjom tworzenia gier całkowicie multiplayer, jak na przykład „Unreal Tournament" czy „Quake 3 Arena". Kiedyś multiplayer był tylko dodatkiem, trzon gry stanowiła opcja „single". Autorzy musieli poświęcać czas na tworzenie SI programu, tworzenie fabuły, która wciągnęłaby gracza na tyle, by mógł utożsamić się z postacią, obojętnie czy był dowódcą orków plądrujących Azeroth, synem boga poszukującym prawdy o sobie samym, czy nawet samotnym komandosem ratującym Ziemię przed najazdem obcych. Teraz jednak wszystko się zmienia. Być może już niedługo zobaczymy zamiast drugiej części „Starcrafta" jedynie „Starcraft Arena", później może „Sword Coast OnLine" lub na przykład „Tetris Tournament". Mam nadzieję, że nie.

Kamill z Lublina

Fabula rasa

Czy fabuła w grach komputerowych jest potrzebna? Jeszcze parę lat temu mógłbym powiedzieć, że nie. Kiedyś włączałem kompa i miałem radość z samej gry. Niezależnie od tego czy był to „Green Beret" czy „Spy vs spy". Może wynika to z tego, że byłem jeszcze stosunkowo młody i na takie rzeczy nie zwracało się uwagi. Fakt faktem, ale kiedyś nie było też tylu gier, co dzisiaj – grało się w to, co wpadło w ręce.

Teraz powyższe pytanie wydaje mi się truizmem. Moim zdaniem, gra bez fabuły jest jak blondynka z kawałów (w środku pusta). To dobra fabuła sprawia, że gracz wczuwa się w to, co widzi na ekranie i na kilka godzin przenosi się do innego świata. Staje się najemnikiem, generałem czy elfem. To właśnie dobra fabuła może sprawić, że nawet w grę słabą gra się przyjemnie („Dune 2000"). To również ona pozwala mi docenić klasę gier innych gatunków („Half-Life" czy „Aliens vs Predator"). Gwoli sprawiedliwości zgadzam się, że gry sportowe, czy menedżery rzeczywiście mogą obejść się bez fabuły (chociaż: przed ludzkością stanęła ostatnia szansa i jeżeli ziemska drużyna nie wejdzie w tym sezonie do I ligii intergalaktycznej piłki nożnej, to Ziemia zostanie unicestwiona na skutek reorganizacji; wcielasz się w rolę selekcjonera i... żartowałem).

Chciałbym też poruszyć kwestię filmów. Tu zdecydowanie nie mogę się zgodzić z autorem artykułu. Mówi on, że gry nie mogą zaoferować Hollywood niczego ciekawego i wymienia tu jako przykład kilka tytułów. Przecież już ich komputerowe pierwowzory nie miały nic większego do powiedzenia. Myślę, że wina leży po stronie filmowców, którzy wybierają same komercyjne bzdety (chociaż trudno im się dziwić – kasa). Jestem święcie przekonany, że z niejednej przygodówki można by zrobić superfilm. Albo czy nie przemknęła Alienowi myśl, że „Planescape Torment" aż się prosi o filmowy scenariusz, bo mi tak.

Robert

Sequele po raz drugi

Ostatnio, kiedy byłem u kolegi, powiedział mi mniej więcej tak: może zagramy w „Final Fantasy 8" lub „Mortal Kombat 4"? Wtedy przyszło mi coś do głowy. Ile to kontynuacji gier stworzono? Naprawdę, tego już nie pojmuję. Czyżby autorzy gier nie mieli innych pomysłów? Że jest „Heroes of Might & Magic 3" to jeszcze rozumiem, ale że stworzyli „Might & Magic 7" (a w planach jest część 8. i 9.) to już naprawdę przesada. Niektórzy pewnie powiedzą: no tak, ale ta gra jest dobra. To ja im odpowiem, że siedem odsłon tej samej gry to jednak stanowczo za dużo.

Mikołaj z Torunia

Wnerwiony

Niedawno pożyczyłem koledze dopiero co kupione „Heroesy 3", a on jak ostatni debil opowiedział mi całą historię gry (bez obrazy, Waldek). Myślałem, że go zabiję, bo gierka kosztowała mnie 149 zł. Zdążyłem tylko przejść kilka misji pojedyńczych, a on streścił mi ją w kilku chwilach.

Kojak z Krakowa

Rubrykę prowadzi:
Piotr Pieńkowski

Pokolenie XXX

Jadąc kilka dni temu tramwajem usiadłem obok dwójki młodzieńców w wieku lat około jedenastu, tak na oko. Jak się szybko okazało, byli to posiadacze komputerów – atoli od niedawna – a ponadto zinternetyzowanymi, jak to coraz częściej się zdarza. Toczyli oni bardzo ciekawą rozmowę, dotyczącą pomiaru prędkości z jaką obraca się płyta w napędzie CD. „CD-ROM x24, albo x32, to znaczy, że płyta obraca się 24 lub 32 razy", peroroował jeden z moich współpodróżnych. „No tak, ale na minutę, czy na sekundę" – zastanawiał się drugi, co spowodowało dłuższą chwilę milczenia. Wątpliwości rezolutnie rozstrzygnęła salomonowa decyzja pierwszego: „Sprawdzimy to w internecie".

Nie tak dawno Gracz, a wkrótce po nim amerykańscy naukowcy, postawili tezę, że wkraczając w wiek nieskrępowanego obiegu informacji jesteśmy świadkami wytworzenia się nowego pokolenia – ludzi młodych, dla których obsługa komputera i błyskawiczny dostęp do pożądanych danych za pośrednictwem internetu jest czymś równie naturalnym, jak dla całej reszty czytanie programu telewizyjnego w gazecie czy oglądanie dzienników telewizyjnych. Gracz nazwał tę grupę „I-Gen", Amerykanie mniej romantycznie, bo „pokoleniem X". Niezależnie od nazwy, idea jest ta sama: wszechłączność (którą zachwycał się Lem w „Bombie megabitowej") w połączeniu z wszechobecnością informacji unifikuje nowe pokolenie błyskawicznie, wymuszając naukę języka angielskiego i w ten sposób obalając granice narodowościowe, tym bardziej zresztą kruche, że przy elektronicznym przekazie odległość nie ma praktycznie znaczenia (ważniejsza jest przepustowość łączy, zależna od poziomu rozwoju cywilizacyjnego kraju, a nie od odległości pomiędzy serwerami). Przedstawiciele owej Info-Generation mieliby posiadać zdolność do błyskawicznego przyswajania niezbędnych w danym momencie elementów wiedzy, myśleć abstrakcyjnie i wieloposziomowo z łatwością Stephena Hawkinga, a do tego porozumiewać się między sobą ze swobodą właściwą elitom należącym do tego samego kręgu.

Słuchając rozmowy dwóch młodych komputerowców w tramwaju nie miałem wątpliwości, że oto widzę dwa żywe okazy pokolenia X, na samym początku ich świetlanej drogi. Natychmiast też zacząłem wątpić, że doprowadzi ich ona na szczyty geniuszu, awansuje do grona intelektualnych elit, a szczerze mówiąc – że da im coś w ogóle, poza poczuciem zmarnowanego czasu. Oto bowiem dostęp do wiedzy nigdy owej wiedzy nie zastąpi, o czym można się przekonać, wchodząc do dowolnej księgarni czy biblioteki. Sprzedawcy czy bibliotekarze na wyciągnięcie ręki mają książki z każdej dziedziny wiedzy, ale nie oznacza to, że je wszystkie przeczytali (choć mogą, teoretycznie) ani że wszystko co przyswoją, uczyni z nich geniuszy. Ich obcowanie z danymi sprowadza się do tego, że wiedzą, na której półce szukać pożądanych tytułów, co samo w sobie też jest informacją, ale wtórną – wartościową nie samą z siebie, lecz tylko dla tych, którzy poszukują potrzebnych im danych.

Cechą wyróżniającą przedstawicieli pokolenia X niewątpliwie jest umiejętność szybkiego wyszukiwania danych w internetowym szumie, który nota bene staje się coraz głośniejszy i coraz skuteczniej zagłusza sygnał. Trzeba zatem wiedzieć, czego się szuka, aby to znaleźć (jak w tej opowieści Sheckleya, gdzie zadano pytanie najmądrzejszej istocie wszechświata jaki jest sens życia; indagowany odrzekł, że to nie jest pytanie – bo aby zadać pytanie, trzeba znać część odpowiedzi). Nie posiadając wiedzy na przykład z dziedziny mechaniki precyzyjnej, dostęp do najbardziej fachowych opracowań nic nie powie osobie, która wcześniej o mechanice precyzyjnej nie miała pojęcia, a zgrabnie odnalezione dane okażą się bezużytecznym szumem. Osobnik należący do I-Gen, jeśli o czymś nie ma pojęcia, albo posiada błędne informacje, to choćby nawet tydzień spędził przy monitorze, nadal nie będzie tego wiedział (bo nie będzie wiedział, czego nie wie), a w najlepszym wypadku utwierdzi się w swej ignorancji. Czego bowiem dowiedzą się młodzieńcy, szukający odpowiedzi na pytanie, czy płytka CD w napędzie obraca się 24 razy na minutę, czy na sekundę? Jeśli jakiś żartowniś napisze na jakiejś stronie, że na sekundę, to będą żyć w przekonaniu, że tak właśnie jest; w najlepszym zaś przypadku dojdą do tego, że CD-ROM x32 oznacza, iż płyta doń włożona kręci się 32 razy szybciej, niż w „zwykłym" napędzie, co ani trochę nie zbliży ich do odpowiedzi na pytanie o ilość jej obrotów na sekundę.

Jedyną dziedziną wiedzy, jaką owe I-Geny będą miały opanowaną w najdrobniejszych szczegółach już od dziesiątego roku życia będzie kobieca anatomia, jako że informacją (czy raczej szumem) najpowszechniej i bez żadnych ograniczeń dostępną w sieci jest kategoria XXX, czyli mówiąc bez ogródek, porno wszelkiej maści, potrafiące wyskakiwać z automatycznych okienek nawet na stronach poświęconych filozofii i poezji. Zresztą, nie musi nawet „podstępnie" wyskakiwać – znakomita większość użytkowników sieci przyznaje się w badaniach do tego, że „z nudów" często ściąga sobie różne obrazki, co nie dziwi, zważywszy na fakt, że proces dokopywania się do wartościowych informacji staje się coraz bardziej żmudny, długotrwały i niejednokrotnie frustrujący, jako że stosunek szumu do sygnału cały czas pogarsza się na niekorzyść tego ostatniego.

Jak by nie było, uważam, że na półkę można odłożyć idealistyczne rojenia o powstaniu supergeneracji X, dzięki usieciowieniu dominującej nad resztą świata. Bardziej prawdopodobne jest za to, że coraz więcej użytkowników internetu zaliczyć będzie można do pokolenia XXX – pokolenia marnującego najlepsze lata życia na przesiadywanie w IRC-u, wiedzę rzeczywistą zastępującego pozorem wiedzy łatwo dostępnej z sieciowych zasobów, z twardymi dyskami wypchanymi po brzegi najróżniejszymi „obrazkami" i logami z „czatów". Szczytem erudycji dla jego przedstawicieli będzie znajomość treści kilku grup dyskusyjnych, szczytem życia towarzyskiego rąbanka w Quake'a po sieci, a ideałem kobiety modelka ze stron XXX.

Nie da się ukryć, że internet wywiera wielki wpływ na dorastające pokolenie, niekoniecznie musi być to wpływ pozytywny. Nawet jeśli moje czarnowidztwo się nie sprawdzi, to i tak jedno jest pewne: pokolenie to nie odegra takiej roli, jaką chcieliby mu przypisać amerykańscy naukowcy, a nałogowi sieciomani nie zostaną prezydentami, wielkimi biznesmenami czy choćby sławnymi pisarzami – za dużo czasu zajmie im zrozumienie, że „internauta" to niekoniecznie brzmi dumnie.

ManJAk

DONOSY

Trochę późno pojawia się ta wiadomość, ale wcześniej nie było okazji. Na rynku pojawił się nowy magazyn o grach zatytułowany „Komputer Świat – Gry". Swoją drogą, co to za czasy, że nawet nad tytułem nie chce się już nikomu myśleć i zamiast wykombinować coś oryginalnego, przestawia się jedynie słowa w tytułach już istniejących. Ale na tym nie koniec wpadek. Do powstania pisma rękę przyłożyli Martinez („Secret Service") i Alex („Gambler"), zapowiadało się więc na wielkie wydarzenie, jednak już teraz wiadomo, że nic takiego się nie stało. Sądząc po opiniach zasłyszanych tu i ówdzie, spora część potencjalnych fanów narzeka, że nie tego oczekiwali, bowiem miast czegoś nowego i niepowtarzalnego, otrzymali mutację pisma dla dzieci. W dodatku dzieci niemieckich, bo pismo bazuje na „Computer Bild – Spiele". Niestety.

o o o

Stało się – nasza branża także dołączyła do trendów światowych i poczęła się reorganizować. Przyczynkiem do tej opinii jest fakt, iż dwie duże firmy dystrybutorskie: Mirage oraz IPS CG, połączyły się w jedną. Co z tej fuzji wyniknie i czy są to już wszystkie ruchy na rynku, okaże się wkrótce. Nam pozostaje tylko pogratulować nowożeńcom i poczekać na pierwsze owoce tego mariażu. A propos – ślub był kościelny czy cywilny?

Życzliwy

Między nami, graczami...

Szaleństwo niejedno ma imię

Ludzie potrafią być naprawdę dziwni. Ktoś lubi długo sypiać, więc żeby nie spóźniać się wiecznie do szkoły/pracy, ustawia budzik na talerzu, talerz na metalowej tacy, a tacę w odległości dwóch metrów od łóżka i to za osłoną z krzeseł, żeby nie można było tej konstrukcji stratować poduszką. Ktoś inny pragnie schudnąć, ale boi się z tym zdradzić, więc wiesza po domu karteczki z tajemniczo brzmiącymi hasłami, a także karteczki z hasłami objaśniającymi tamte hasła i karteczki z hasłami haseł tamtych haseł, upodabniając swój dom do gigantycznej, trójwymiarowej szarady. Jeszcze ktoś inny ma manię trzymania na swoim HaDeku wszystkiego co się da i aby zwalczyć tę chorą manierę, celowo nie kupuje sobie większego dysku twardego i męczy się na marnych 210 MB.

Że to niby niemożliwe? Wręcz przeciwnie. Zaręczam, że są to wszystko autentyczne przypadki. Tacy ludzie naprawdę istnieją (choć wolałbym powstrzymać się od wymieniania nazwisk). Zresztą gdybyście się zastanowili, odkrylibyście, że sami także nie jesteście do końca normalni, nie ma się więc z czego ani z kogo śmiać.

Wśród nas, graczy, w ogóle panuje chyba jakaś moda na paranoje i manie prześladowcze. Wystarczy chociażby wspomnieć o naszym zachowaniu podczas grania. To, że nie widzimy wtedy bożego świata, to tylko czubek góry lodowej.

A kłątwy rzucane na świat, kiedy nasz bohater umrze po raz 128? Włącznie z atakami histerii, ma się rozumieć, kiedy płacząc rozbijamy o ścianę klawiaturę lub dżojstik.

A głodzenie się i wstrzymywanie do granic wytrzymałości potrzeb fizjologicznych? No bo przecież teraz nie można! Teraz trzeba walczyć. Za chwilę, za momencik... Ale nie teraz!

A wszystkie te nieprzespane noce i udawanie zombie na drugi dzień? I zawsze zaczyna się to niewinne, od zdania: „Jeszcze tylko jedna misja, ostatni poziom, ostatni strzał – i kończe". Akurat!

Myślicie, że to wszystko? Nie oszukujcie się. Czy na turniejach nie jest tak, że zwyczajowo używa się własnych myszek? Że niby takie są wymogi organizacyjne? Tak? A gdyby zaproponowano Wam wymianę na nową, lepszą, ale niesprawdzoną myszkę, zgodzilibyście się? Nie sądzę. Po prostu WASZA myszka, choć stara i zużyta, jest tą jedną, jedyną, przynoszącą szczęście. Zresztą spójrzcie teraz na swój dżojstik. Idę o zakład, że większość z Was ma jakiś stary, wysłużony model, który dawno już wypadałoby wymienić – tylko tak jakoś żal rozstać się z tym obecnym, który pamięta przecież tyle lotów i zestrzeleń.

O tym, że są tacy, którzy modernizując swój sprzęt lub wymieniając go na nowy, najpierw przepraszają swój komputer za ten haniebny czyn, nawet nie będę się rozpisywał. Nie będę się także rozpisywał o tych wszystkich dniach żalu i rozpaczy, kiedy nie ma w co grać, o ślinotoku na widok nowości, o schizofrenicznych telefonach wykonywanych w środku nocy do kolegów z pytaniem: „Stary, stąd nie ma wyjścia, ostukałem wszystkie ściany i drzwi – błagam, pomóż". Po prostu powiem tylko, że normalni to my nie jesteśmy na pewno. Co gorsza, w przeciwieństwie do tych skrzywionych osobników wymienionych na początku, sposobów na siebie nie mamy żadnych. No bo czy znacie kogoś, kto umieszcza komputer na szafie, aby utrudnić sobie nadmiernie długie granie? Albo czy ktoś gra celowo lewą ręką, aby się zniechęcić do brutalnych strzelanek FPP? Albo chociaż czy korzysta z najniższej możliwej rozdzielczości, żeby obrzydzić sobie przyjemność podziwiania wirtualnych widoków, a zachęcić się do spacerów?

Mówiąc więc wprost – jesteśmy nienormalni. I to do przesady. Ale, zgodzicie się ze mną, właśnie w tym jest największy urok. Nie wiem, jak Wy, ale ja nie zamieniłbym żadnej zarwanej z powodu grania nocki na najlepszą weekendową balangę. Więcej nawet, nie zamieniłbym jej też na randkę z dziewczyną. I zapewne nie jestem odosobniony w tym poglądzie. Właśnie dlatego śmiem twierdzić, że mimo wszystko różnimy się od tych wszystkich wariatów i paranoików wymienionych na wstępie. Bo my przecież nie żałujemy naszych dziwactw, ani nie chcemy się z nich wyleczyć. Zresztą – czy to byłoby w ogóle możliwe?

Gracz

PS. Jeśli by kto pytał, to ten gość z 210 megabajtowym HaDekiem, to ja. Kilka lat temu broniłem się w ten sposób przed zaśmiecaniem sobie dysku twardego, ale nic z tego nie wyszło. I tak przez większość czasu miałem od 5 do 10 MB luzu. A potem przyszły gry pamięciożerne i miałem do wyboru – kupić nowego twardziela albo przestać grać. Wybrałem to drugie... Heh, żartowałem!

ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA...

Złodziej

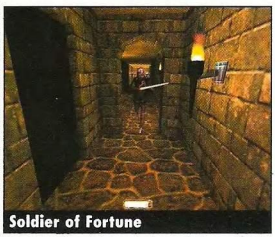
akcja 3D

Dość krwi

Temat przemocy w grach komputerowych pojawiał się tak często, że w zasadzie chciałoby się powiedzieć „dosyć". Wszyscy wiemy, że gry są brutalne, że pokazują zabijanie i okaleczanie ludzi, i że może mieć to fatalny wpływ na psychikę dziecka (o czym zdążyli przekonać się już Amerykanie, u których w szkołach zapanowała moda na noszenie i używanie broni przez nastoletnich fanów Dooma i Quake'a). Miłośnicy gier bronią się, że elektronicznej rozrywce daleko jeszcze w brutalności do scen pokazywanych w telewizji, a zresztą od czego są rodzice, jeśli nie od tego, by kontrolować swoje pociechy.

Szum wokół całej sprawy jest całkiem spory i producenci gier komputerowych powoli zaczynają zdawać sobie sprawę z tego, iż mają „złą prasę" (podobnie jak producenci broni). Oczywiście większość gromów spada na gry 3D, a konkretnie nasze ulubione „first-person perspective shooters", jako że to one niosą w sobie największy ładunek brutalności.

Ale tak wcale być nie musi. Nie każda gra 3D musi być naczyniem, z którego leje się strumień bezsensownej przemocy. Najlepszym tego przykładem są programy tworzone przez firmę Looking Glass Studios: System Shock, Thief: The Dark Project, System Shock 2, oraz najnowszy Thief 2: The Metal Age. W żadnym z nich zabijanie nie było esencją zabawy, jak w Quake'u lub Unrealu, co najwyżej stanowiło środek ułatwiający dotarcie do celu. Prezentowany w tym numerze Thief 2 poszedł jeszcze dalej – w wielu jego misjach wcale nie wolno Ci zabijać (co ciekawe, misje te określone są mianem najtrudniejszych), a jedynie ogłuszać strażników. Aż chciałoby się powiedzieć, iż Thief 2 propaguje pacyfistyczne podejście do świata, choć patrząc z drugiej strony, trudno byłoby taką tezę obronić zważywszy na jego tematykę. Niemniej jednak trzeba wyraźnie zaznaczyć, iż jest to gra o skradaniu się, planowaniu i umiejętnym wykorzystaniu posiadanych przedmiotów, a nie o strzelaniu i zabijaniu. Zapewne wielu miłośników Quake'a będzie się przy niej nudzić, ale jest szansa, że chociaż część da się wciągnąć mrocznemu klimatowi gry i doceni emocje związane z wykonywaniem zawodu złodzieja.


Soldier of Fortune

Nieco inny rodzaj rozrywki proponował System Shock 2. Owszem, było w nim sporo strzelania, ale stanowiło ono jedynie uzupełnienie świetnej fabuły (samotny człowiek uwięziony na kosmicznym statku, na którym stało się coś bardzo złego, miliony kilometrów od Ziemi). Do tego dochodził element role-playing; postać gracza mogła się rozwijać zwiększając swoje umiejętności parapsychiczne, powiększać wiedzę na temat komputerów lub też poznawać tajniki broni. Wszystko to po to, by przeżyć i zbadać statek pełen śladów tragedii, która dotknęła załogę, a który zamieszkiwany jest przez przerażające stwory rodem z najgorszych snów i super inteligentne małpy.

Jak widać na przykładzie tych dwóch programów można tworzyć gry 3D, w których liczy się nie tylko zabijanie i hektolitry krwi. Problem w tym, że takich ambitnych programów wciąż jest zbyt mało, a królują sieciowe kombinaty do sieczki w rodzaju Quake'a 3, czy Unreal Tournament. Nawet wśród hard-corowych produktów można jednak zauważyć pewne znamiona racjonalizacji. Przykładem może być Soldier of Fortune, gra przez wielu uznana za najbrutalniejszą na świecie, która jednak bardzo sztywno trzyma się zasady, iż zabija się tylko terrorystów i tych „złych", natomiast nie powinno tykać się niewinnych ludzi. Jest to dość znacząca „poprawa" w porównaniu z Bloodem 2, czy nawet Messiahem. Twórcy gry postanowili też wprowadzić do niej specjalny „klucz", umożliwiający rodzicom wyłączenie „krwistych" scen. Gdyby takich zabezpieczeń było więcej, z pewnością wytrąciłoby to argumenty z rąk ludzi potępiających w czambuł wszystkie gry. Myślę, że producenci elektronicznej rozrywki prędzej, czy później sami zrozumieją zresztą, iż stąpają po bardzo cienkim gruncie, i że nie wolno im bez ograniczeń epatować przemocą i brutalnością. Jeśli bowiem wydarzy się jeszcze kilka szkolnych strzelanin urządzonych przez miłośników komputerowego strzelania, może się zdarzyć, iż wiedziony moralnym posłannictwem kongres USA wprowadzi prohibicję na gry. Z pewnością nie chciałby tego nikt, kto naprawdę lubi gry i wie jak się z nimi obchodzić.

Bazyl

System Shock 2

Thief 2

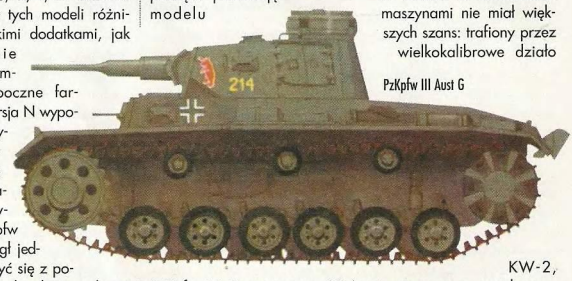
KANTYNA

Wzeszłym miesiącu przyjrzeliśmy się niemieckiej doktrynie wojennej z okresu drugiej wojny światowej, uwypuklającej rolę broni pancernej na polu walki. Dzięki umiejętnemu zastosowaniu samodzielnych jednostek zmechanizowanych, hitlerowcy osiągnęli rewelacyjne rezultaty w pierwszym okresie wojny, rozbijając bez trudu nawet przeciwników posiadających lepszy pod względem technologicznym sprzęt, ale nie potrafiących w pełni wykorzystać jego zalet (szczególnie dotkliwie za ową nieudolność zapłacili Francuzi i Anglicy). W tej Kantynie przeanalizujemy dalszy rozwój niemieckiej broni pancernej, który to proces doprowadził w końcu do powstania nowoczesnych czołgów Pantera i Tygrys.

Chociaż od pierwszych dni wojny główną siłę uderzeniową niemieckiej armii stanowiły – słabo opancerzone i nienajlepiej uzbrojone – czołgi PzKpfw I i II, to jednocześnie faszystowskie wojska dysponowały znacznie lepszymi konstrukcjami, choć początkowo w niewielkich ilościach. Obok konstrukcji zdobytych na Czechach (Pz 35 i Pz 38), Niemcy dysponowali 15-tonowym średnim czołgiem Panzerkampfwagen III. Zaprojektowany przede wszystkim jako przeciwnik dla sowieckich BT, wyposażony był w działo 3,7 centymetra i trzy karabiny maszynowe. Wersja B posłużyła jako podwozie do doskonałego działa szturmowego StuG III (ciężko opancerzonego i wyposażonego w armatę 7,5 cm), wkrótce zaś wprowadzono modele PzKpfw III E oraz F. Charakteryzowały się one zwiększonym opancerzeniem, modyfikacjami konstrukcji jezdnej oraz pogrubionym pancerzem wieży dowódcy. W 1940 roku zaczęto montować na czołgach z tej serii działo 50 mm, wprowadzono też szereg zmian w projekcie opancerzenia, jarzma działa oraz wieży dowódcy, tworząc wersje G, H, I, J, K, L, M oraz N. Kolejne z tych modeli różniły się takimi dodatkami, jak wyrzutnie świec dymnych i boczne fartuchy, wersja N wyposażona była zaś w armatę 7,5 cm. Nawet wówczas PzKpfw III nie mógł jednak mierzyć się z potężnymi radzieckimi czołgami KW-1 oraz T-34, stopniowo zatem (od 1942 roku) zaczęto wymieniać służące maszyny z tej serii na znacznie lepiej spisujące się PzKpfw IV.

Czołgi PzKpfw III z powodzeniem służyły w kampanii francuskiej (chociaż nie były w stanie stawić czoła potężnym Char B1 Bis ani brytyjskim Matildom), największe jednak sukcesy odniosły podczas działań Afrika Korps w Afryce Północnej. Ogółem wozy z tej serii stanowiły około połowy niemieckich wojsk pancernych służących na kontynencie afrykańskim i brały udział w walkach do samego końca.

Panzerkampfwagen IV powstał w roku 1936 jako najcięższy z ówczesnych czołgów i okazał się konstrukcją na tyle udaną, że kolejne wersje rozwojowe tego wozu służyły aż do zakończenia działań wojennych. Od wybuchu drugiej wojny rozpoczęto produkcję modelu



PzKpfw III Aust G

PzKpfw IV D, ważącego 20 ton i uzbrojonego w działo kalibru 75 mm oraz dwa kaemy MG-24. Ulepszono też, w stosunku do wersji pierwotnych, jarzmo działa, które osłonięte zostało płytą pancerną, zapobiegającą możliwości zaklinowania się armaty wskutek nieprzyjacielskiego ostrzału. Wersje E oraz F1 wyposażone zostały we wzmocniony pancerz, okazało się jednak, że dotychczas używana armata nie spełnia wymagań pola walki, zastąpiono ją zatem w późniejszych wersjach modelami KwK 39 L/42 oraz KwK 40 L/48, o tym samym kalibrze (75 mm), ale zwiększonej donośności oraz sile penetrującej pocisku. W modelu H wprowadzono znacznie grubszy pancerz czołowy (80 mm) i ta właśnie wersja PzKpfw IV stała się najliczniej produkowanym czołgiem z rodziny, z powodzeniem stawiając czoła rosyjskim maszynom. Ponadto podwozia PzKpfw IV użyto do skonstruowania działa przeciwpancernego Hornisse (wyposażonego w zabójczą armatę 8,8 cm) oraz samobieżnej haubicy Hummel. Ciekawostkę stanowi fakt wykorzystania PzKpfw IV do zbudowania mobilnych dział przeciwlotniczych.

Pomimo, iż PzKpfw IV był najcięższym z niemieckich czołgów do czasu wprowadzenia Panter i Tygrysów, w starciu z radzieckimi maszynami nie miał większych szans: trafiony przez wielkokalibrowe działo KW-2, a nawet przez pocisk wystrzelony z T-34, potrafił rozpaść się w drobny mak. Zmusiło to hitlerowskie wojska do wprowadzenia nowych typów broni: samobieżnych dział przeciwpancernych oraz nowoczesnych czołgów ciężkich i średnich. W ten sposób światło dzienne ujrzały maszyny Jagdpanzer, a niedługo później pojawiły się PzKpfw V i VI, czyli właśnie osławione Pantery i Tygrysy. Nie zmieniło to jednak losów wojny, z całą pewnością jednak przetarło szlaki dla współczesnych konstrukcji wozów pancernych, których ukoronowaniem jest amerykański Abrams.

ManJAk

PzKpfw IV Aust E

Tawerna

RPG wszech czasów?

Nie wiem jak Was, ale mnie coraz bardziej niepokoi to, co dzieje się ostatnio w naszym grajdole. Oto bowiem wystarczy okrzyknąć coś hitem nad hitami, powtarzając to uparcie we wszystkich stosownych i niestosownych miejscach, aby pragnienie stało się obowiązującą prawdą. Odnosząc się do konkretu, wystarczy odpowiednio nagłośnić, iż „Planescape Torment" jest rolplejem wszech czasów i już wszyscy bezkrytycznie biją pokłony i wychwalają grę pod niebiosa.

Być może będę odosobniony w swoich poglądach, ale moim zdaniem „Planescape Torment" jest grą wyraźnie przereklamowaną. Nie, nie oznacza to, że program ten jest zły czy kiczowaty – co to, to nie! – ale rolplej wszech czasów nie jest to także. Po prostu, gra ta należy do ścisłej czołówki, ale należy jasno sobie powiedzieć, iż są od niej lepsze. Oczywiście, jest to tylko moje zdanie, ale mam na jego poparcie kilka argumentów i nie zawaham się ich tutaj przedłożyć.

Przede wszystkim, jak diabli drażnił mnie fakt, iż lokacje są tak małe i tak do siebie podobne (choć to ostatnie może nie do końca oddaje to, co mam na myśli). Wyraźnie brak tu rozmachu, jaki dawał się odczuwać choćby we „Wrotach Baldura". Nie ma tutaj wielkich wypraw, nie ma też przestrzeni. Co gorsza, po ukończeniu „Planescape Torment" okazało się, że całość jest stanowczo zbyt krótka. I zbyt łatwa do ukończenia! Owszem, intryga jest fajna, a akcja rozwija się ciekawie, ale poza tym nie ma tu nic więcej. Gdzie wątki poboczne? Gdzie dodatkowe zadania, na których jedynie zarabia się punkty doświadczenia lub zyskuje świetne bronie i czary? Gdzie historie i zdarzenia nie związane z głównym wątkiem? To, co jest, to stanowczo za mało; wyjątek, który potwierdza regułę. Czy tak powinien wyglądać rolplej? I co, poza statystykami, różni go wówczas od rozbudowanych przygodówek?

Innym mankamentem, jaki doskwierał mi podczas rozgrywki, był mały wybór bohaterów do zwerbowania. Pamiętacie te rozterki z „Wrót Baldura", kiedy to nie wiedzieliście, na kogo się zdecydować? Co więcej, każdy z herosów miał odmienną charakterystykę i cztek musiał się nieźle nakombinować, robiąc rachunek strat i zysków, zanim w końcu powiedział: dobra, chodź z nami.

Równie fatalnie wypada kwestia broni i wyposażenia. Tu zresztą uważam, że autorzy dali największą plamę. Dlaczego w całej grze nie ma broni miotających (poza kuszą Nordoma)? I po co miejsce na strzały w plecaku każdej postaci? Dlaczego tak małą wagę przywiązuje się do zbroi i okryć wierzchnich (raptem kilku w całej grze)? A na koniec – jak u licha można było tak pokpić sprawę i nie zadbać o zróżnicowanie poszczególnych rodzajów i egzemplarzy broni. Zamiast szukać tej najlepszej i najmagiczniejszej, wystarczy iść do sklepu, kupić porządną maczugę i przejechać się na niej do końca fabuły. W końcu i tak jesteśmy nieśmiertelni. A co gorsza, nawet nie można zamienić między członkami drużyny ich standardowego wyposażenia, bo się zaraz buntują (ani zabrać go po śmierci, bo znika). Skandal!

A co z innymi wadami? Brakiem możliwości dzielenia drużyny bez ich wyrzucania (choćby w obrębie lokacji), przez co do każdego domu czy namiotu trzeba paradować całą watahą? Błędem, że opuszcza się lokację, kiedy do granicy ekranu dotrze pierwszy bohater, co można wykorzystywać ponad miarę? Brakiem możliwości robienia zapisków na mapie świata? Wyskakiwaniem utrapionego interfejsu ekranowego (kółeczka) postaci w najmniej odpowiednich miejscach (zazwyczaj zasłaniając akcję) i uruchamiania gry po jego wyłączeniu (choć wcześniej włączyliśmy pauzę)? Brakiem informacji o czarach i przedmiotach w tymże interfejsie, przez co trzeba wędrować z kółeczka, poprzez ekran akcji, do plecaka i informacji o zaklęciu/przedmiocie, a potem wrócić tą samą drogą?

Po jakimś czasie humor psuły mi nawet takie rzeczy, jak oszałamiająco rosnące z początku doświadczenie, przez co szybko traci się szacunek do kolejnych osiągnięć w tym zakresie; mały wpływ przynależności do wybranej gildii (poza Bogowcami, od których dostaje się niezłą broń – a można było przecież rozwinąć to na znacznie większą skalę); niemożność korzystania z klawiszy, kiedy numer odpowiedzi jest większy od 9.

W obliczu tych ułomności trzeba zatem przyznać, iż w ogólnym rozrachunku „Planescape Torment" nie wypada jednak najlepiej. Oczywiście, gra ma znakomitą oprawę audiowizualną, a do tego jeszcze lepszą intrygę, ale przecież każdy z nas wie, że to nie wygląd i nie puenta świadczą o jakości rolpleja, ale wszystkie te niuanse i smaczki, bogactwo możliwości, podejmowane wybory i wrażenia uczestniczenia w prawdziwym życiu prawdziwych bohaterów.

I właśnie dlatego, choć pewnie zburzę tym stwierdzeniem spokój wielu osób, dla mnie numerem jeden mimo wszystko wciąż są „Wrota Baldura", a zaraz po nich dwuczęściowy „Fallout". Dopiero potem przychodzi kolej na „Planescape Torment" i całą resztę innych erpegów. Niestety lub stety – jak kto woli.

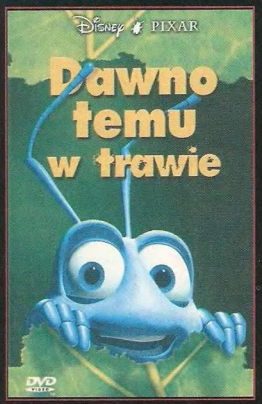
Dyrektor Izby Tortur
imć KAT

PS. Rozwiązanie naszego konkursu z numeru 4/00 znajdziecie na końcu magazynu, na stronie 110.

DAWNO TEMU W TRAWIE

Pierwszy pełnometrażowy film nakręcony metodą animacji komputerowej wydany w formacie DVD. Po „Toy Story", reżyser i scenarzysta J. Lasseter przeniósł akcję ze świata zabawek do wymiaru owadów. Śledzimy losy pewnego mrowiska, którego mieszkańcy systematycznie są ciemiężeni przez zgrają koników polnych. Ratunkiem okaże się sprowadzenie przez bohatera filmu o imieniu Flik pewnej owadziej trupy cyrkowej.

Znakomite kino familijne, które z równym powodzeniem bawi dzieci i dorosłych. Film otrzymał bardzo dobry rodzimy dubbing. Edycja na DVD, poza standardową wersją panoramiczną, została wyposażona w specjalną wersję pełnoekranową. Na płycie umieszczono również cyfrową krótkometrażówkę pt. „Gra Geriego", która przyniosła firmie Pixar Oscara w 1997 r. Wypada tylko mieć nadzieję, że wydanie na DVD obydwu części „Toy Story" będzie równie interesujące.



Tytuł: Dawno temu w trawie (A Bug's Life)
Reżyseria i scenariusz: John Lasseter
Dystrybucja: Buena Vista Home Video

Typ płyty: jednostronna, dwuwarstwowa
Typ obrazu: 4:3 i 16:9
Dźwięk: Dolby Digital 5.1
Ścieżka dźwiękowa: angielska (5.1); polska (dubbing - Dolby Surround)
Dodatki: dostęp do scen, film „Gra Geriego" (Oscar '97)

PIEKIELNA GŁĘBIA

Miejscem akcji jest pływające laboratorium gdzieś na Oceanie Spokojnym. Grupa naukowców prowadzi w nim badania nad zmutowanymi genetycznie olbrzymimi rekinami. Katastrofa stacji powoduje, że ludzie staną się zwierzyną łowną.

Film wyreżyserował Renny Harlin, spec od wysoko budżetowych widowisk („Na krawędzi", „Szklana pułapka 2") i tym razem zrealizował to, na czym zna się najlepiej. „Piekielna głębia" jest więc trzymającym w napięciu, przyzwoitym kinem akcji z sugestywnymi efektami specjalnymi (sekwencje z rekinami). Widać w filmie nawiązanie do klasyki Spielberga, choć próżno szukać w obrazie Harlina klimatu „Szczęk". Płyta ma interesujące menu, ale ostateczne wrażenie psuje kilka zakłóceń wizji w trakcie odtwarzania (błąd w trakcie tłoczenia krążka).

Tytuł: Piekielna głębia (Deep Blue Sea)
Reżyseria: Renny Harlin
Obsada: Saffron Burrows, Michael Rapaport, Stellan Skarsgard, Samuel L. Jackson
Dystrybucja: Warner Home Video

Typ płyty: jednostronna, dwuwarstwowa
Typ obrazu: 4:3 (str. A), 16:9 (str. B)
Dźwięk: Dolby Digital 5.1
Ścieżka dźwiękowa: angielska (napisy polskie)
Dodatki: dostęp do scen; komentarz R. Harlina, usunięte sceny, filmy o realizacji i rekinach, galeria fotosów

HAZARDZIŚCI

Mike (M. Damon), który urodził się z kartami w dłoni, mimo iż przysiągł już nigdy nie grać, musi wbrew sobie ponownie zasiąść do pokera. Tylko w ten sposób może pomóc najlepszemu przyjacielowi (E. Norton) spłacić karciany dług.

Reżyser John Dahl („Red Rock West", „Podwójna świadomość"), uważany za odnowiciela konwencji czarnego kryminału, kreśli tym razem psychologiczne portrety zawodowych pokerzystów. Mimo sensacyjnej intrygi, „Hazardziści" są przede wszystkim interesującym dramatem psychologicznym, z niezłym scenariuszem i świetną grą aktorów. Nie ma się czemu dziwić, biorąc pod uwagę, jak znakomitą obsadę zgromadził na planie Dahl.

Tytuł: Hazardziści (Rounders)
Reżyseria: John Dahl
Obsada: Matt Damon, Edward Norton, John Malkovich, John Turturro, Martin Landau
Dystrybucja: Vision

Typ płyty: jednostronna, jednowarstwowa
Typ obrazu: 16:9
Dźwięk: Dolby Digital 5.1
Ścieżka dźwiękowa: angielska (napisy polskie)
Dodatki: dostęp do scen; wywiad z reżyserem i aktorami; informacje o filmie, twórcach i obsadzie; zwiastun kinowy

FUKS

Drugi film Macieja Dutkiewicza po kasowym „Nocnym graffiti". Sensacyjna komedia o pewnym osiemnastolatku, który wciela w życie skomplikowany plan zemsty na pewnym biznesmenie. Przy okazji uwodzi śliczną blondynkę.

Napisany do spółki z R. Brutterem scenariusz Dutkiewicz przekształcił w bardzo dobre kino, na które składa się pomysłowa intryga, zabawne dialogi i dobra gra M. Stuhra (syn Jerzego) oraz A. Krukówny („Farba"). Klasą samą dla siebie są ponadto J. Gajos (zgorzkniały policjant) i S. Celińska (sąsiadka emerytka). Dutkiewicz zdobył ostatnio posadę reżysera nowej wersji „W pustyni i w puszczy", m. in. dzięki dobrym recenzjom i przyzwoitym wynikom kasowym „Fuksa".

Tytuł: Fuks
Reżyseria: Maciej Dutkiewicz
Obsada: Maciej Stuhr, Agnieszka Krukówna, Janusz Gajos, Adam Ferency, Stanisława Celińska
Dystrybucja: Vision

Typ płyty: jednostronna, jednowarstwowa
Typ obrazu: 16:9
Dźwięk: Dolby Digital 5.1
Ścieżka dźwiękowa: polska (napisy: angielski i niemiecki)
Dodatki: dostęp do scen; informacje o filmie, twórcach i aktorach; zwiastun kinowy, teledysk zespołu De Mono, film o realizacji

UCIEKAJĄCA PANNA MŁODA

Tę romantyczną komedię z wielu powodów uważa się za kontynuację kasowego przeboju „Pretty Woman". Poza gatunkiem mamy bowiem do czynienia z tym samym reżyserem (G. Marshall) i aktorami w głównych rolach (J. Roberts i R. Gere). I co najważniejsze, film jest równie dobry. Tytułowa bohaterka Maggie, jest swoistą wizytówką małego miasteczka, słynie bowiem z ciągłych ucieczek sprzed ołtarza. Sprawę będzie próbował wyjaśnić popularny dziennikarz, który od czasu rozwodu w swoich felietonach piętnuje wady płci pięknej.

Marshall nie tylko bawi, ale próbuje wyjaśnić co strasznego w zamążpójściu widzi inteligentna i piękna młoda kobieta. Zakończenie łatwo przewidzieć, ale i tak z przyjemnością widz obejrzy ten zabawny, ale momentami skłaniający też do refleksji film.

Tytuł: Uciekająca Panna Młoda (Runaway Bride)
Reżyseria: Garry Marshall
Obsada: Julia Roberts, Richard Gere, Joan Cussack
Dystrybucja: Monolith Video

Typ płyty: jednostronna, jednowarstwowa
Typ obrazu: 16:9
Dźwięk: Dolby Digital 5.1
Ścieżka dźwiękowa: angielska (napisy polskie)
Dodatki: dostęp do scen, zwiastun kinowy

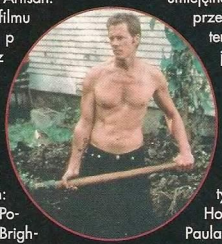
KINO

OPĘTANIE

Bohaterem „Opętania" jest Tom Witzky, który wiedzie zwykły żywot, ciężko pracując na utrzymanie swojej rodziny. Wraz z żoną Maggie i synem Jakem mieszka w robotniczej dzielnicy w Chicago. Monotonię szarej egzystencji urozmaicają tylko sąsiedzkie imprezy. Na jednej z nich Tom daje się namówić swojej szwagierce na seans hipnotyczny. Po jego zakończeniu Tom ze zgrozą zauważa, że słyszy i widzi różne sytuacje z przeszłości. Kolejne zahipnotyzowanie nie przynosi ulgi. Wręcz przeciwnie, Tom z jeszcze większą mocą potrafi kontaktować się ze światem umarłych. Nie potrafi przy tym zrozumieć obrazów i głosów, które do niego docierają. Z dnia na dzień coraz mniej interesuje go codzienność. Jedynym celem staje się odkrycie, jaką tajemnicę ukrywa dom, w którym mieszka. Rozszyfrowanie zagadki spowoduje, że Tom będzie musiał walczyć o życie swojej rodziny...

„Opętanie" jest ekranizacją bestsellera pt. „Stir Of Echoes". Jej autorem jest Richard Matheson, twórca powieści, na podstawie których nakręcono m. in. „Pojedynek na szosie" (reżyserski debiut S. Spielberga) i „Między piekłem a niebem" (nagrodzony Oscarem za efekty specjalne obraz z R. Williamsem, patrz ŚGK 12/99). Prawa do ekranizacji książki nabyła wytwórnia Universal, ale projekt bezczynnie leżał w szufladzie. Wreszcie po 35 latach prawa odkupił David Koepp, znany hollywoodzki scenarzysta (m. in. „Jurassic Park", „Życie Carlita" i „Mission: Impossible"), próbujący swoich sił również w reżyserii, który ma do powieści bardzo osobisty stosunek: „Przeczytałem kilka książek Mathesona, ale nic nie wiedziałem o „Stir Of Echoes", dopóki nie natknąłem się na nią w antykwariacie. Jak tylko ją przeczytałem, zakochałem się w niej." Koepp krótko potem napisał nawet scenariusz, ale szefowie Universalu w dalszym ciągu nie wykazywali zainteresowania. Fundusze na realizację reżyser ten zdobył ostatecznie ze studia Artisan.

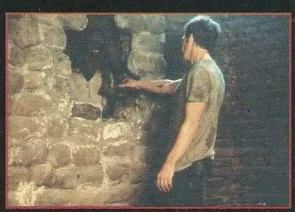
Akcję filmu Koepp przeniósł z Kalifornii do Chicago, na teren trzech różnych etnicznie dzielnic robotniczych: Wicker Park, Polish Village i Brighton Park. Zaangażowanie aktorów mieszkających w Chicago i tamtejszej ekipy filmowej miało na celu zachowanie lokalnego klimatu. Główną rolę zagrał jeden z najciekawszych aktorów Hollywoodu – Kevin Bacon (m. in. „JFK", „Footloose" i „Apollo 13"). Obsadę uzupełniły Kathryn Erbe („W kręgu przyjaciół") i Illeana Douglas („List w butelce"). W celu wiarygodnego przedstawienia działania hipnozy na umysł, Koepp i Douglas, która gra szwagierkę Toma, sami pozwolili się zahipnotyzować. Z sesji z zawodowym hipnotyzerem wykorzystano m. in. technikę hipnozy i informacje o samym zjawisku. Koepp w interesujący sposób przedstawił ducha, z którym kontaktuje się Tom. Grająca zjawę Jenny Morrison korzystała ze swoich doświadczeń baletowych. Na planie poruszała się 4 razy wolniej niż zwykły człowiek, a sceny filmowano z prędkością 6 klatek na sekundę.



„Opętanie" to trzymający w napięciu psychologiczny horror, który po kasowym sukcesie „Szóstego zmysłu" należy obecnie do jednego z najpopularniejszych gatunków. Krytykom podobało się umiejętne połączenie przeżyć bohatera z trzymającą w napięciu akcją. Kevin Bacon wkrótce pojawi się w fantastycznym „The Hollow Man" Paula Verhoevena, póki co, możemy go jednak oglądać w „Opętaniu". Polska premiera: 2 czerwca.

Opr. Robert Wiśniewski

Tytuł: Opętanie
Tytuł oryginalny: Stir Of Echoes
Reżyseria: David Koepp
Scenariusz: David Koepp na podst. powieści R. Mathesona
Zdjęcia: Fred Murphy
Kostiumy: Leesa Evans
Muzyka: James Newton Howard
Montaż: Jill Savvitt
Obsada: Kevin Bacon (Tom), Zachary David Cope (Jake), Kathryn Erbe (Maggie), Illeana Douglas (Lisa), Kevin Dunn (Frank), Conor O'Farrell (Harry), Lusia Strus (Sheila), Jenny Morrison (Samantha) i inni
Produkcja: Artisan Entertainment
Dystrybucja: Monolith Films
Czas: 100 minut



TRZYNASTY WOJOWNIK

WIDEO

Akcja filmu rozgrywa się w średniowieczu. Trwa X wiek, w Bagdadzie młody arystokrata Ahmed Ibn Fahldan zakochuje się w niewłaściwej kobiecie. Karą za uwiedzenie mężatki jest dyplomatyczna misja, z jaką zostaje wysłany. W jej trakcie, Ahmed spotyka grupę Wikingów, których pojawienie się ratuje kupiecką karawanę od ataku Tatarów. Do obozowiska Normanów wkrótce przybywa poselstwo z prośbą o pomoc od króla Hrothgara, którego ziemie pustoszą napady tajemniczego plemienia kanibali. Obecna w obozowisku wiedźma, wybiera 12 wojowników i Ahmeda, bowiem zgodnie z jej wróżbą Hrothgara uratować może tylko trzynastu śmiałków, wśród których jeden nie będzie Wikingiem. Nie mając wyboru, Fahldan wyrusza w podróż do nieznanego sobie świata...

Muzułmański poeta Ahmed Ibn Fahldan jest podobno postacią autentyczną. Na jego kronikę natknął się Michael Crichton, pisarz, scenarzysta i reżyser; twórca wielu bestsellerów (m. in. „Jurassic Park", „Kula", „W sieci", „Twister" czy „Kongo"). Ta zainspirowała go do napisania wydanej w 1976 roku powieści „Eaters Of The Dead" („Pożeracze umarłych"). Kasowość kolejnych ekranizacji książek Crichtona, spowodowała że realizacją następnej zainteresował się John McTiernan. Słynny reżyser kina akcji (m. in. „Szklana pułapka", „Predator" i „Polowanie na Czerwony Październik"), znalazł w powieści znakomity materiał na przygodowy film fantasy. Swoim projektem zainteresował szefów należącej do koncernu Disney'a wytwórni Touchstone, którzy wietrząc kasowy przebój, wyłożyli na realizację 60 mln dolarów. Duży budżet pozwolił na odpowiedni rozmach w trakcie realizacji, ale też w zasadniczy sposób ograniczył władzę reżysera. W pracach nad scenariuszem musiano m. in. zrezygnować z użycia wulgaryzmów.

Tytułowego bohatera zagrał Antonio Banderas (m. in. „Desperado" i „Maska Zorro"), którego od początku chciał w swoim filmie McTiernan. Obsadę uzupełnili m. in. Diane Venora („Gorączka") i Omar Sharif („Dr Żywago"). Do ról Wikingów zaangażowano przede wszystkim aktorów ze Skandynawii (dodatkowym kryterium był wzrost, niemal wszyscy mierzą ponad 190 cm). McTiernan zafundował aktorom trwający cztery tygodnie intensywny kurs szermierki, jazdy konnej oraz języka norweskiego i łaciny. Plenery do zdjęć znaleziono w gęsto zalesionych rejonach rzeki Campbell w Kolumbii Brytyjskiej w Kanadzie. Wzniesiono olbrzymie dekoracje, za które odpowiadał scenograf Wolf Kroeger (m. in. „Ostatni Mohikanin" i „Lekcja przetrwania"). Tylko dwór Hrothgara (14 m wysokości i ponad 1000 metrów powierzchni) budowało przez 13 tygodni 200 cieśli. W niektórych scenach brało udział 200 jeźdźców i 300 mieszkańców wioski. Dodatkowo na planie przez cały czas przebywała licząca ponad 300 osób ekipa, w jej składzie znalazło się m. in. 30 koniuszy (opieka nad dwoma setkami koni) i pracujący na 3 zmiany specjaliści od kostiumów. Rozmach podczas realizacji pozwolił na nakręcenie śmiałych scen batalistycznych. Sekwencje nocnej walki kręcono z wykorzystaniem tylko ognisk i pochodni (operator Peter Menzies Jr. korzystał m. in. ze specjalnego negatywu, filtrów i technicznej obróbki taśmy).

Perturbacje z premierą filmu wywołały mały skandal. Pierwsze zamknięte pokazy (bez muzyki i efektów specjalnych) spowodowały wśród szefów wytwórni Touchstone Pictures zamieszanie. Postanowiono zmienić zakończenie, nakręcić dodatkowe sceny i wprowadzić nowy tytuł: „Trzynasty wojownik". Zanim ekipa ponownie pojawiła się na planie, minęło kilka miesięcy (Banderas kręcił swój reżyserski debiut, a McTiernan rozpoczął realizację remake'u „Afery T. Crowna"). Reżysera zastąpił Crichton, który dokonał również ostatecznego montażu. Oburzony McTiernan chciał wycofać swoje nazwisko z projektu. Wielokrotnie przekładana premiera nie wpłynęła dobrze na kasowe wyniki filmu. Mimo zmian, „Trzynastego wojownika" powinni obejrzeć nie tylko fani fantastyki. Razi co prawda prosta fabuła, ale na osłodę zostają znakomite sceny batalistyczne. Od końca kwietnia film można oglądać na kasetach video, a w maju „Trzynasty wojownik" pojawi się na DVD.

Opr. Robert Wiśniewski

Tytuł: Trzynasty wojownik
Tytuł oryginalny: The 13th Warrior
Reżyseria: John McTiernan
Scenariusz: William Wisher i Warren Lewis na podst. powieści M. Crichtona
Zdjęcia: Peter Menzies Jr.
Montaż: John Wright
Scenografia: Wolf Kroeger
Kostiumy: Kate Harrington
Muzyka : Jerry Goldsmith
Koordynacja efektów specjalnych: John Sullivan
Obsada: Antonio Banderas (Ahmed Ibn Fahdlan), Omar Sharif (Melchisidek), Diane Venora (królowa Weilew), Sven Wollter (król Hrothgar), Andreas T. Andersen (Wigliff), Vladimir kulich (Buliwyf), Neil Maffin (Roneth The Horseman) i inni
Produkcja: Crichton/McTiernan dla Touchstone Pictures
Dystrybucja: Monolith Video
Czas: 103 minuty

KUPON KONKURSOWY
Trzynasty wojownik

PRZERWANA LEKCJA MUZYKI

KINO

Akcja filmu rozgrywa się na przełomie lat 60. i 70., w czasach rewolucji obyczajowej. Nastolatka Susan przeżywająca typowe dla tego wieku problemy, trafia dzięki nadopiekuńczym rodzicom do szpitala psychiatrycznego. Na miejscu zaprzyjaźnia się z wieczną buntowniczką Lisą. W odosobnieniu spędzi dwa lata, które będą dla niej prawdziwą lekcją życia.

Ekranizacją bestsellera Susan Kaysen od początku była zainteresowana Winona Ryder („Dracula", „Wiek niewinności"). Ona też namówiła do reżyserii Jamesa Mangolda („Cop Land"). Sporo kłopotów sprawiło znalezienie odpowiedniej obsady, jednak opłaciło się czekać. Winona Ryder i Angelina Jolie („Gia", „Kolekcjoner kości") tworzą na ekranie znakomity duet. Dobrze wypadają również w roli lekarzy Whoopi Goldberg i Vanessa Redgrave. „Przerwana lekcja muzyki" to dobre, ambitne kino, które przyniosło w tym roku A. Jolie Złoty Glob i Oscara za najlepszą kreację drugoplanową. Jako ciekawostkę warto dodać, że to Jolie ostatecznie zagra Larę Croft w mega produkcji wytwórni Paramount Pictures.

Premiera: 5 maja

Tytuł: Przerwana lekcja muzyki (Girl, Interrupted)
Reżyseria: James Mangold
Obsada: Winona Ryder, Angelina Jolie, Vanessa Redgrave, Whoopi Goldberg
Dystrybucja: Syrena Entertainment Group
Czas: 127 minut

KONKURS!

Pytanie konkursowe: Podaj tytuły trzech filmów fantasy.

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym należy nadsyłać na adres redakcji do dnia 25 czerwca 2000.

Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy trzy kasety wideo z filmem „Trzynasty wojownik" ufundowano przez firmę Monolith Video.

eXistenZ

KINO

W siedzibie Antenna Research trwa właśnie premierowy pokaz nowej wirtualnej gry, w którym bierze udział jej autorka – Allegra Geller. Każdy gracz zostaje przeniesiony w cyfrowy wymiar dzięki tzw. driverowi, który zostaje mu wszczepiony do układu nerwowego. W trakcie uroczystości dochodzi do zamachu na życie autorki. Allegrę ratuje jeden z pracowników Antenny. W trakcie ucieczki zostają zmuszeni do przeniesienia się w tytułowy „eXistenZ".

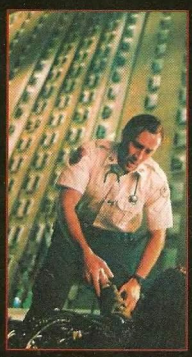
Znany reżyser David Cronenberg („Crash", „Mucha") tym razem przedstawia świat wirtualnej rzeczywistości i wpływu gier komputerowych na człowieka. Swoim zwyczajem efekt jest bardzo kontrowersyjny, co przynosi zarówno krytykę, jak i pochwały (m. in. Srebrny Niedźwiedź na MFF w Berlinie). Dla nas, graczy, jest to pozycja obowiązkowa.

Premiera: 14 kwietnia

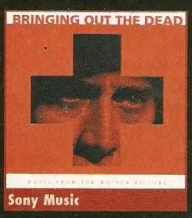
Tytuł: eXistenZ
Reżyseria: David Cronenberg
Obsada: Jennifer Jason Lee, Jude Law, Willem Dafoe, Ian Holm
Dystrybucja: Solopan
Czas: 98 minut

CIEMNA STRONA MIASTA

KINO



Najnowszy obraz Martina Scorsese („Casino", „Chłopcy z ferajny", „Kundun"), ponownie dzieje się w cieszących się złą sławą dzielnicach Nowego Jorku. Bohaterami filmu jest załoga jednej z karetek pogotowia. Ciągłe niebezpieczeństwo i olbrzymia odpowiedzialność za życie innych ma olbrzymi wpływ na ich stan psychiczny i fizyczny. Każdy z ratowników próbuje odreagować stres w inny sposób, ale niestety nie zawsze skutecznie...



Autobiograficzną powieścią Joe Conelly'ego zainteresował się scenarzysta Paul Schrader. Kontakt ze Scorsese zaowocował kolejnym wspólnym filmem (do tej pory „Taksówkarz", „Ostatnie kuszenie Chrystusa" i „Wściekły byk"). Scorsese jak zwykle zadbał o dobrą obsadę, sam też wybrał muzykę (na soundtracku m. in. F. Sinatra, R.E.M., The Who i The Clash). Efekt z pewnością zasługuje na uwagę, choć jak zwykle w przypadku twórczości tego reżysera, odbiór nie będzie łatwy.

Premiera: 28 kwietnia

Tytuł: Ciemna strona miasta (Bringing Out the Dead)
Reżyseria: Martin Scorsese
Obsada: Nicholas Cage, Patricia Arquette, Ving Rhames, John Goodman, Tom Sizemore
Dystrybucja: Syrena Entertaiment Group
Czas: 120 minut

WIEŚCI

Z KRAJU

Dużo ciekawego na nadchodzące miesiące szykują ludzie z Wydawnictwa ISA. Przede wszystkim po wakacjach najprawdopodobniej ukaże się 3 edycja „Wampira: Maskarady" po polsku. Również po wakacjach mają pojawić się "historyczne" podstawki do dwóch systemów Świata Mroku, czyli „Wampir: Mroczne wieki" i „Mage: The Sorcerers Crusade". Ponadto w serii zwykłego „Wampira" mają się ukazać „Player's Guide: Camarilla" i jego odpowiednik dla Sabatu. Miłośnicy „Shadowruna" już wkrótce dostaną w swoje ręce „Misje" i „Wojnę Gangów", zaś ci, którzy wyczekują na ostatni tom cyklu artefaktów „Magic: The Gathering" już za kilka miesięcy będą mogli przeczytać „Linie krwi".

ZE ŚWIATA

Firma Games Workshop obwieściła, że do końca tego roku pojawi się MUD (Multi User Dungeon) umieszczony w Starym Świecie znanym z „Warhammer Fantasy Roleplay". Gra będzie dostępna dla wszystkich użytkowników internetu, a nad jej opracowaniem pracują między innymi twórcy oryginalnego "Warhammera". Zapowiada się na ciekawostkę.

West End Games wydała niedawno rolpleja w klimatach space opery o nazwie „Metabarons RPG". Całość jest podobno bazowana na serii komiksów dwójki znanych rysowników Moebiusa (między innymi twórca „Slaine'a") i Jodorowsky'ego.

A teraz gratka dla miłośników „Dungeons&Dragons". Na stronie internetowej właściciela praw na tę grę pojawiło się kilka ciekawych dodatków do darmowego ściągnięcia (www.wizards.com). Przede wszystkim można sobie obejrzeć pełną niecenzurowaną wersję przygody „Palace of the Silver Princess" pierwszy raz wydanej w 1981 roku, która do dnia dzisiejszego jest jedynym rozszerzeniem wycofanym przez TSR ze względu na... szokujące ilustracje i treść. Innym dodatkiem jest „The Book of Regency" do świata „Birthright", który od niedawna nie jest już wydawany przez Wizards of the Coast. Ostatnim bonusem dla internetowców jest znakomity komiks „Labyrinth of Madness" w całości umieszczony w realiach „Dungeons &Dragons".

M.N.

Ścieżki adeptów

Świat systemu „Przebudzenie ziemi" jest przepełniony magią co uzewnętrznia się w każdym aspekcie życia codziennego postaci w nim żyjących. Nawet profesje bohaterów, tu zwanych adeptami, ściśle związane są z praktykami magicznymi i to niezależnie od faktu, czy dany osobnik zdecydował się zostać czarownikiem czy wojownikiem. Problem zawodów w „Przebudzeniu ziemi" jest bardzo interesujący, a jak na ironię podręcznik podstawowy do gry oferuje jedynie garść informacji, z których większość to i tak zbiór statystyk i reguł przekładających profesję na język mechaniki systemu.

Niedawno wydany dodatek „Ścieżki adeptów" pozwala jednak na dokładniejsze przyjrzenie się każdej z podstawowych dyscyplin i zapoznanie się z dodatkowymi regułami ich dotyczącymi.

Podobnie jak to miało miejsce z innymi podręcznikami źródłowymi do „Przebudzenia ziemi", również „Ścieżki adeptów" zostały napisane w formie antologii esejów, z których z kolei każdy jest dziełem przedstawiciela „prawdziwego" mieszkańca świata Barsawii, a w tym przypadku również reprezentanta danej dyscypliny. Taki punkt widzenia pozwala zapomnieć, że czytana książka jest jedynie podręcznikiem, a nie czyimiś osobistymi wspominkami co w moim przypadku znacznie ułatwiło mi przyswajanie informacji.

Podręcznik „Ścieżki adeptów" został podzielony na kilka głównych sekcji. Pierwsza z nich ogólnie traktuje o wszystkich dyscyplinach tłumacząc takie pojęcia jak inicjacja adepta, kryzys talentu ma-

Almanach potworów

W swoich mrocznych opowiadaniach i powieściach Howard Phillip Lovecraft stworzył całą masę przerażliwych, amorficznych, mackowatych stworów, a niemałą liczbę dodatkowych okropności opisali liczni epigoni wspomnianego autora jak choćby Henry Kuttner czy Brian Lumley. Nie dziwota zatem, że w podręczniku głównym do „Zewu Cthulhu", systemu opartego na twórczości H.P. Lovecrafta, nie starczyło miejsca na opisanie choćby połowy koszmarnych bestii z tego uniwersum.

Wszyscy ci, którym brakowało materiałów do straszenia mogą jednak wreszcie odetchnąć z ulgą, oto bowiem pojawił się „Almanach potworów", w którym zebrano na ponad stu stronach istoty, które pojawiły się w różnych opowiadaniach, przygodach, podręcznikach, a także dorzucono kilka nowych dzieł ludzi z Chaosium. Nie jest to być może pełen spis stworów z mitologii Lovecrafta, ale wraz z podręcznikiem podstawowym i „Księgą bestyj" składa się na ich najpełniejszy oficjalny katalog.

Wszystkie istoty, a znalazło się ich tu łącznie blisko sto czterdzieści głównych rodzajów, zostały podzielone na potwory mitów, czyli różne mniej lub bardziej nadnaturalne monstra i bóstwa mitów – niepojęte stworzenia obdarzone niewiarygodną wręcz mocą (do nich to między innymi zalicza się sławny Cthulhu). Każda zamieszczona w podręczniku istota została opatrzona cytatem z odpowiedniego opowiadania (oczywiście pod warunkiem, że pojawiła się w jakiejś historii), poza tym można poczytać o jej zwyczajach, preferowanym środowisku, a w przypadku bóstw również o kultach ludzi, którzy je wielbią. Poza tym, wszystkie potwory opisano za pomocą statystyk z „Zewu Cthulhu", nie pomijając wymyślnych nierzadko specjalnych ataków danego monstrum i utraty poczytalności u bohaterów, którzy mieliby okazję je zobaczyć.

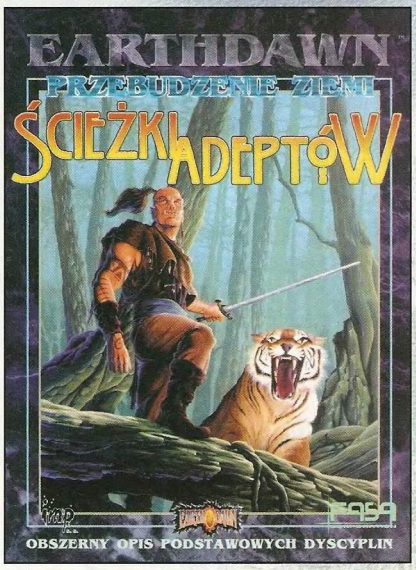
Elementem, który bardzo przypadł mi do gustu w przy-

gicznego i związane z nim konsekwencje, jak również opisuje możliwość podążania wieloma ścieżkami przez jednego osobnika.

Zasadnicza część książki została jednak poświęcona esejom dotyczącym każdej z głównych piętnastu dyscyplin „Przebudzenia ziemi". Z ciekawostek warto tu wspomnieć o specjalnym potraktowaniu magii w przypadku profesji czarodzieja, który rzeczywistość zmienia czerpiąc ze świata idei znajdującego się w przestrzeni astralnej (bardzo ciekawa przeróbka filozofii Platona, znakomicie sprawdzająca się w realiach gry). Ponadto, w przypadku niektórych dyscyplin pojawiają się krótkie opisy specjalnych odmian danego zawodu, jak również specjalnych rytuałów, tradycyji i legend związanych z adeptami.

Wreszcie ostatnia sekcja dodatku to przełożenie wszystkich informacji podanych wcześniej w formie esejów na mechanikę gry. Znalazło się tu mnóstwo ważnych informacji i tabel związanych z awansem postaci, rezultatami kryzysu talentu, a nawet, w przypadku dyscypliny kawalerzysty, krótki rozdział prezentujący różne wierzchowce jakich dosiadać mogą członkowie poszczególnych ras (w końcu olbrzymi Troll nie ujedzie na nietoperzowatym stworze mierzącego kilkadziesiąt centymetrów Wietrzniaka).

Zdecydowanie jest to jeden z najciekawszych podręczników, jakie pojawiły się w naszym kraju w linii „Przebudzenie ziemi". W zasadzie jego jedyną wadą są nienajciekawsze ilustracje, za wyjątkiem kilku ciekawych czarnobiałych obrazków. W „Ścieżki adeptów" bezwarunkowo powinien zaopatrzyć się każdy mistrz gry i gracz wędrujący po gościńcach Barsawii.



Michał Nowakowski

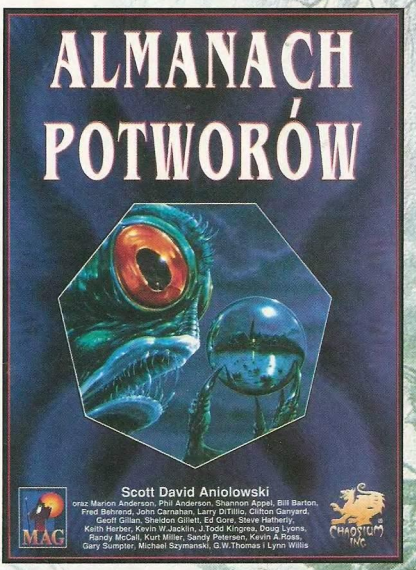
Wydawca: FASA Corp.
Polski wydawca: Wydawnictwo imp
Ocena: 9/10

padku „Almanacha potworów" są tak zwane „Dzienniki Sir Hansena Poplana". Jest to zbiór króciutkich traktatów napisanych przez angielskiego naukowca, zajmującego się okultyzmem. W przystępny i treściwy sposób pisze on na różne tematy związane z Lovecraftowską mitologią. Można tu między innymi poczytać o tajemniczych rasach zamieszkujących Marsa, zagadce Atlantydy, Wielkich Przedwiecznych, wampiryzmie i siedliskach kultów starożytnych bóstw w zapomnianych rejonach Afryki. Wszystkie te informacje przedstawiono w formie pasków wciśniętych na marginesach stron podręcznika, tuż obok opisów potworów. Czyta się tę pseudoencyklopedię bardzo przyjemnie, a i niejeden pomysł na sporą kampanię można w niej znaleźć.

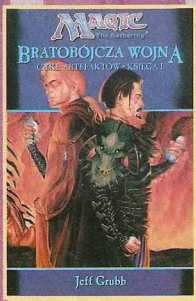
Jedyną rzeczą, która, jak zwykle zresztą w przypadku podręczników do „Zewu Cthulhu", odrzucała mnie od czytania, były paskudne wręcz ilustracje jakimi opatrzono opisy potworów. Zdaję sobie sprawę, że stwory Lovecrafta były wyjątkowo dziwne, ale czy naprawdę nie dało by się tego narysować jakąś czytelniejszą kreską? Takie obrazki potrafiłby skreślić chyba każdy kto nie jest kompletnym beztalenciem plastycznym (do których niestety zaliczam się również ja). Pomijając jednak ten estetyczny mankament, „Almanach potworów" to naprawdę dobry materiał, który Strażnikowi Tajemnic z wyobraźnią przysłuży się w trakcie wielu sesji.

Michał Nowakowski

Wydawca: Chaosium Inc.
Polski wydawca: Wydawnictwo MAG
Ocena: 8,5/10



KSIĄŻKI



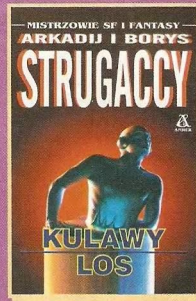
Książki opatrzone znakiem „Magic: The Gathering" nie kojarzyły mi się do tej pory z dobrą literaturą (z małymi wyjątkami). Z zasłyszanych z różnych stron świata wieści wywnioskowałem jednak, że „Cykl artefaktów", którego pierwszym tomem jest „Bratobójcza wojna", może zmienić moje zdanie na temat tego rodzaju literatury. Jego napisanie zostało bowiem powierzone najsprawniejszym pisarzom fantasy z byłego TSR. Pierwszy za pióro chwycił Jeff Grubb, twórca pierwszej wersji świata „Forgotten Realms" i jak zwykle nie zawiódł moich oczekiwań.

„Bratobójcza wojna" opowiada dzieje dwójki wielkich konstruktorów artefaktów, których imiona znane są każdemu miłośnikowi karcianego „Magica" – braci Urza i Mishra. Czytelnik ma okazję śledzić ich losy od wczesnego dzieciństwa spędzonego na pustyni pod opieką archeologa Tocasii, poprzez ich kłótnię o kamień mocy, na ostatecznym pojedynku w towarzystwie asystentów braci – rudowłosej Ashnod i nieśmiałego Tawnosa.

Jeff Grubb w iście epicki sposób przedstawia, sięgający archetypów biblijnych, braterski konflikt, u podnóża którego stoi zawiść i niemożność skutecznego porozumienia się. Bohaterowie zostali stworzeni ze sporą dozą prawdopodobieństwa ich psychiki, co jak na literaturę fantasy pisaną na potrzeby gier jest rzadkim zjawiskiem. Z całą pewnością „Bratobójczą wojnę" powinien przeczytać każdy miłośnik „Magica", gdyż jest to pierwsze dzieło nadające głębię karcianemu uniwersum, któremu jak do tej pory brakło raczej spójności. Liczę na to, że kolejne części cyklu będą reprezentowały podobny poziom.

Michał Nowakowski

Bratobójcza wojna, Jeff Grubb, tłum. Jerzy Marcinkowski, System: Magic the Gathering, wyd. ISA, Warszawa 1999 r.



Bracia Arkadij i Borys Strugaccy należą bez wątpienia do światowej czołówki pisarzy SF. Są autorami 25. powieści i licznych opowiadań. W Polsce ukazały się prawie wszystkie ich ważne książki; za cenne uzupełnienie owego kanonu można uznać powieść „Kulawy los", której przekład trafił właśnie do księgarń.

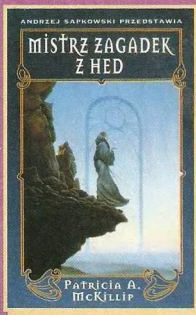
„Kulawy los" to dwie mikropowieści przeplatające się ze sobą i tworzące w pewnym sensie integralną całość. Bohaterami obu są pisarze, w obu realistyczny opis rzeczywistości zostaje zderzony z fantastycznymi wydarzeniami.

W małym prowincjonalnym miasteczku, gdzie od lat nieprzerwanie pada deszcz, w „leprozorium", odbywają kwarantannę dziwni chorzy. Mieszkańcy nazywają ich „mokrzakami". Kim są? Na jaką przypadłość cierpią? I w końcu – dlaczego miejscowe dzieci obierają ich sobie za nauczycieli, uciekając od zaskoczonych tą sytuacją rodziców?

Książka Strugackich zawiera duży ładunek aluzji do rzeczywistości, w której autorom przyszło tworzyć. Nie jest jednak klasyczną powieścią z kluczem, ani też pamfletem. „Kulawy los" czyta się jakby na dwóch planach: z jednej strony to znakomita powieść sensacyjna, pełna bójek, agentów kontrwywiadu i „męskich" rozmów przy wódce. Z drugiej, w żywych dialogach i przemyśleniach bohaterów przedstawiona zostaje prawda (a w każdym razie jej część) na temat rzeczywistości totalitarnego państwa i ludzi zmuszonych poruszać się w świecie kłamstwa.

Wojciech M. Chudziński

Kulawy los, Arkadij i Borys Strugaccy, tłum. Irena Lewandowska, wyd. Amber, Warszawa 2000 r.



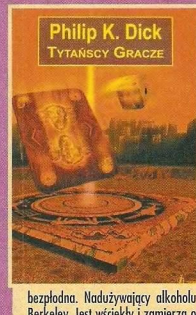
Już od jakiegoś czasu Andrzej Sapkowski prowadzi własną serię wydawniczą fantasy w firmie MAG. Wyselekcjonowane przez niego tytuły należą do najbardziej przezeń cenionych z gatunku. Jedną z pierwszych powieści, jakie ukazały się w takiej formie jest początkowa część cyklu Patricii A. McKillip „Mistrz Zagadek z Hed".

Główny bohater Mordon (tytułowy Mistrz Zagadek) pochodzi z malutkiego rolnego księstwa Hed. Po wygraniu legendarnej korony od zmarłego króla Pevena w grze w zagadki rusza do sąsiedniego księstwa, by poślubić córkę tamtejszego władcy, który obiecał jej rękę temu, kto zwycięży upiora. Po tym wstępie, w trakcie którego dowiadujemy się, że protagonista jest dziedzicznym władcą kmieciów z Hed, rozpoczyna się sprawnie napisana opowieść, w której czytelnik stopniowo zapoznaje się z fantastycznym światem autorki. Krainy, jakie zwiedza Modron, wiele lat temu opuścili czarodzieje, pozostawiając za sobą mnóstwo zagadek, studiowanych po dziś dzień w specjalnym uniwersytecie, tam i ówdzie pałętają się zmiennokształtni, a nad porządkiem wszechrzeczy od niepamiętnych czasów czuwa półboska istota zwana Najwyższym. Fabuła rozwija się przed oczyma czytelnika niczym wielka zagadka, której częściowe rozwiązania pojawiają się wraz z kolejnymi rozdziałami.

„Mistrz Zagadek z Hed" to znakomita lektura pozwalająca pogimnastykować umysł i należy tylko żałować, iż korekta kompletnie tu zawiodła, pozostawiając w książce sporo literówek, a nawet byków ortograficznych. Niestety.

Michał Nowakowski

Mistrz Zagadek z Hed, Patricia A. McKillip, tłum. Jacek Manicki, wyd. MAG, Warszawa 1999 r.



Mamy XXII wiek. Ludzkość została zdziesiątkowana w wyniku wojny między Chinami i Ameryką. Tragedii dopełnił konflikt zbrojny z wugami – inteligentnymi istotami z Tytana. Te galaretowate formy życia zbudowane nie z białka, a z krzemu, budzą w ludziach odrazę. W okresie, gdy rozgrywa się akcja, Ziemianie nie walczą już z wugami, a wzajemne stosunki reguluje podpisany przez obie strony konkordat. Znaczącym elementem tej umowy jest zaakceptowanie reguł pewnej Gry – i właśnie wokół owej Gry toczy się fabuła książki Philipa K. Dicka.

W Grze – dziwacznej hybrydzie Monopolu z Kołem fortuny – wygrać i przegrać można wszystko, przy czym największym dobrem są dzieci, bowiem większość ocalałych Ziemian jest bezpłodna. Nadużywający alkoholu i metamfetaminy Pete Garden, przegrał właśnie Berkeley. Jest wściekły i zamierza odzyskać swe miejskie dobra. Niestety, akt własności miasta dostał się w ręce potentata ze Wschodniego Wybrzeża, który na domiar złego zostaje zamordowany. Gardenowi przyjdzie zatem stawić czoło nie tylko policji, która podejrzewa go o zbrodnię, ale również wugom – jak się okazuje – rozgrywającym własną Grę, w której ludzie są jedynie pionkami...

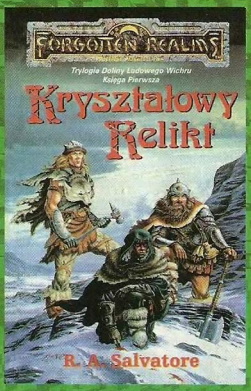
Sprawnie opowiedziana fabuła co rusz zaskakuje nagłymi zwrotami akcji. Świat opierający swe funkcjonowanie na Grze jest dla Dicka jedynie pretekstem do ukazania wielu warstw trudnej do uchwycenia rzeczywistości. Wizje narkotyczne nakładają się na światy wykreowane przez osoby obdarzone zdolnościami PSI, a czytelnik – razem z Petem Gardenem – musi odkryć prawdziwe reguły gry rozgrywanej przez tytańskich graczy.

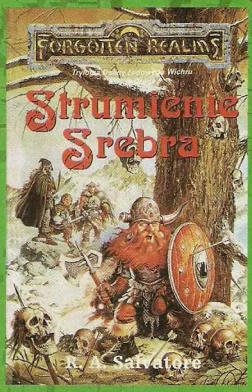
Wojciech M. Chudziński

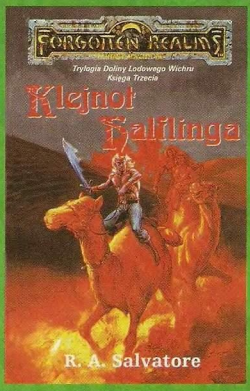
Tytańscy gracze, Philip K. Dick, tłum. Teresa Tyszowiecka-Tarkowska, wyd. Zysk i S-ka, Poznań 2000 r.

FORGOTTEN REALMS®
FANTASY ADVENTURE

Zanim zagrasz w ICEWIND DALE
przeczytaj
TRYLOGIĘ DOLINY LODOWEGO WICHRU







w sprzedaży – lato 2000

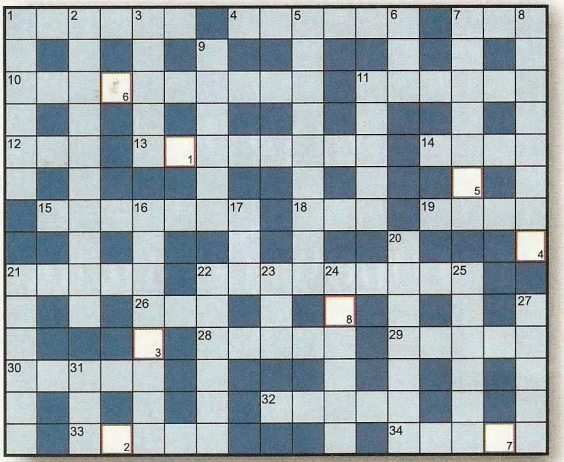
Pytajcie w salonach EMPiK, sklepach komputerowych i księgarniach na terenie całego kraju

Pytania i sprzedaż wysyłkowa: (022) 634 47 90 lub e-mail isa@isa.pl
Odwiedź naszą stronę www.isa.pl

Logo Forgotten Realms oraz Wizards of the Coast są znakami handlowymi firmy Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

KUPON KONKURSOWY KRZYŻÓWKA 6/00

KRZYŻÓWKA



HASŁO

1	2	3	4	5	6	7	8

Litery z pól ponumerowanych w dolnym prawym rogu utworzą rozwiązanie, które należy wysłać na adres redakcji ŚGK wraz z naklejonym kuponem. Prawidłowe odpowiedzi wezmą udział w losowaniu gry komputerowej.

Poziomo:

1. Rogaty Rozprawacz dla przyjaciół
4. podstawowa waluta w grze Fallout
7. zastąpi wkrótce kasety VHS
10. posiada umiejętności magiczne
11. pomocny w zapisywaniu zdjęć w formie pliku
12. „ ... Baron"
13. wojny Lucasa
14. był zawodowcem w filmie Luca Bessona
15. gra zręcznościowa z udziałem trzech Skandynawów
18. rzeka w Afryce
19. dziewczyna z zielonego wzgórza
21. biblijny lub szwedzki
22. bywa 3,5 lub 5,25 cala
26. gatunek strusia
28. ojciec Ikara
29. np. krawiecka
30. bohater gry „Shadowman"
32. inaczej nazywana niedźwiedziem bambusowym
33. mieszkali w nim rycerze
34. do pisania po tablicy

Pionowo:

1. uczestnik średniowiecznych bitew
2. jedna z jednostek z gry „Dungeon Keeper"
3. Panthera G lub Tygrys
5. w sieci lub na ubitej ziemi
6. uczucie strachu
7. „ ..... Master 3"
8. legendarny miecz Rolanda
9. jeden z „Commandosów"
11. „ .... Panthers"
16. tej organizacji służył Lord Vader
17. udoskonalony oddział dyplomaty w grze „Civilisation 2"
20. przywraca punkty życia w grze „Fallout"
21. urządzenie służące do czyszczenia ubrań
22. oddział piechoty zajmujący się zwabianiem czerwi
23. imię Meiera
24. „Monkey ...."
25. AH 64D Longbow
27. żyjący w wodzie stwór z gry „Dungeon Keeper"
31. cios

ALE HECA

I znów spotykamy się w naszym kąciku prześmiewców. Jak zauważyliście, dzisiaj czeka Was podwójna porcja żartów i mamy nadzieje, iż będzie to stała objętość.

Tym razem nagrody, gry komputerowe, otrzymują: Waldek Szczerbowski (2), Ireneusz Kasoń (6), Tomasz Piotrowski (8) oraz Michał Zrobek (9).

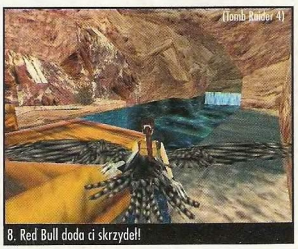
Chętnym do zabawy przypominamy, iż przyjmujemy zgłoszenia wyłącznie na dyskietkach 3,5" i opatrzone własnym komentarzem (plik .txt).

1. Przepraszam, coś pan zgubił.

2. I po co ja się zakładałem o te 100 pompek?

6. Idioto, co ci znów strzeliło do głowy?!

7. Rekwizytor! Znowu dorabiałeś na planie „Gwiezdnych wojen"!



8. Red Bull dodał ci skrzydeł!

Kolejny przedstawiciel rasy Stroggów padł w konwulsjach. Ostatnim wysiłkiem woli podniósł rękę, żeby oddać strzał w kierunku napastnika, lecz błyskawiczna seria zamieniła go w poszatkowane szczątki. Kompucjusz Diuknuk zaklął cicho i począł posuwać się naprzód.

– Nie sądzisz mistrzu – odezwał się siedzący obok Mish-kha Conq. – Że w Quake'u drugim jest za dużo przemocy?

Kompucjusz zatrzymał kierowaną przez siebie postać.

– Co masz na myśli? – spytał.

– No... Ta krew, prześmiertne drgawki, krzyk umierających...

Diuknuk uśmiechnął się.

– Jaka śmierć? Jaka krew? – zapytał.

Nagle skrzywił się, wykonał gwałtowny zamach i z całej siły pacnął się w bok szyi.

– Właśnie – odezwał się ochryple. – Popełniłem tysiąckroć większą zbrodnię niż zabawa w Quake'a.

Mish-kha Conq zamarł.

– Zabiłem prawdziwą żywą istotę. – w oczach Kompucjusza pojawiły się łzy. Mistrz wyciągnął otwartą dłoń w stronę ucznia. Tkwiło w niej zmiażdżone ciałko komara.

Pierwsze krople deszczu zabębniły w szybę.

– Ja gram po to, żeby wygrać – stwierdził Mish-kha Conq, miłośnik gier strategicznych.

– A ja po to, żeby grać – odpowiedział Dżoj-sti Bald, preferujący rolpleje.

– Po co grać, jeśli nie ma się na celu wygranej? – zdziwił się pierwszy.

– Po co wygrywać, jeśli się wcześniej nie grało? – odpowiedział drugi.

Kroniki szkoły prowadzonej przez Kompucjusza Diuknuka i tej zarządzanej przez Grao-tsy Łinkomanda wspominają, że ich uczniowie nigdy nie doszli do porozumienia.

Zdarzyło się, że mistrz Grao-tsy Łinkomande przeczytał w starej księdze koan: Jeśli Bóg jest wszechmocny, to czy może stworzyć kamień tak ciężki, że nie będzie w stanie go udźwignąć?

– Ha! – wykrzyknął – wymyśliłem nowy koan: Jeśli Bill Gates jest wszechmocny, to czy jest w stanie stworzyć system operacyjny, którego nie będzie w stanie opanować? Ha, ha! – śmiał się ukontentowany.

– Ależ mistrzu – odezwał się dyskretnie jego ukochany uczeń Dżoj-sti Bald. – Bill Gates już stworzył taki system. Ba, żeby to jeden...

Światło zachodzącego za górami słońca padło na czoło mężczyzny. Czerwone promienie odnalazły pośród bruzd nową zmarszczkę troski.

– Mistrzu – zwrócił się do nauczyciela Dżoj-sti Bald. – Jak zróżnicowałbyś gry komputerowe i telewizję?

– Gdy oglądasz telewizję – odparł Grao-tsy Łinkomande. – Siedzisz z założonymi rękami i z wyższością komentujesz to, co widzisz.

– A co się dzieje, kiedy gram?

– To komputer siedzi z założonymi rękami...

– Rolplej wydaje się długi i nudny dopóki nie spędzi się przy nim non stop kilku godzin. To paradoks odkryty przez mojego ucznia, Dżoj-sti Balda – chwalił się Grao-tsy Łinkomande.

– Ładne – potwierdził Kompucjusz Diuknuk. – A wiesz, na co ostatnio wpadł mój uczeń, Mish-kha Conq?

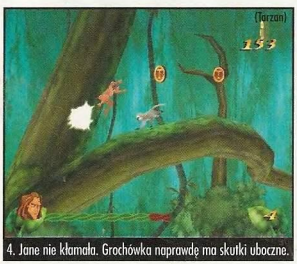
– No?

– Że im dłużej gra w gry strategiczne czasu rzeczywistego, tym częściej się łapie na tym, że ma ochotę naprowadzić na mnie kursor i kliknąć...

Marcin Przybyłek

(Majesty)

3. Straże! Gdzie jest ten kretyn, który zbudował zamek?!


(Tarzan)

4. Jane nie kłamała. Grochówka naprawdę ma skutki uboczne.

(Tarzan)

5. Przychodzi do lekarza baba z dziadą i taka zgarbiona...

(Half Life)

9. Przepraszam, czy pan może jest ranny?

(Force Commander)

10. Mamusiu, a po co nam te niebieskie ramki?

(Force Commander)

11. Chłopaki, zaczekajcie!
Z tym oceanem za wydmami to ja tylko żartowałem!

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW

ASTERIX I OBELIX KONTRA CEZAR

(BEST FILM)

Prawidłowa odpowiedź brzmi:
„Przygody Gala Asterixa".

Nagrody, zestaw składający się z filmu wideo i albumu komiksowego z przygodami Asterixa, wylosowali:

Sławomir Bretes (Sępólno Kraj.)
Jan Kozak (Nysa)
Gabriel Stolarczyk (Biała)

KRZYŻÓWKA

Prawidłowe hasło brzmi: „Nomad Soul".
Grę komputerową wylosowała Elżbieta Nowak z Wysocka Małego. Gratulujemy!
Nagrodę prześlemy pocztą (lub prosimy o zgłoszenie się do siedziby redakcji).

PLANESCAPE TORMENT

CD PROJEKT

Prawidłowe odpowiedzi:
1. Czaszka.
2. Sigil.
3. „Fallout", „Fallout 2", „Baldur's Gate", „Opowieści z Wybrzeża Mieczy", „Planescape Torment".

Nagrody główne, gry „Planescape Torment", „Baldur's Gate" i „Opowieści z Wybrzeża Mieczy" oraz gadżet-niespodziankę, wylosowali:

Łukasz Idzikowski (Ostrołęka)
Karol Noryśkiewicz (Bydgoszcz)
Grzegorz Nowak (Brzeg)
Jakub Polis (Gliwice)
Katarzyna Smolarz (Gdańsk)

Nagrody pocieszenia, gry „Planescape Torment" oraz „Tzar: Ciężar Korony", wylosowali:

Andrzej Jakubiec (Lublin)
Marcin Kamiński (Garwolin)
Katarzyna Szyszkowska (Gdynia)
Mateusz Wojtyła (Zakopane)
Artur Wolski (Gdynia)

TAWERNA 10 x 10

Prawidłowe odpowiedzi:
1. „Robinson's Requiem".
2. Sigil.
3. AD&D.
4. Tau Ceti.
5. Dungeon (też labiryntówka).
6. Trzy części.
7. G.E.C.K.
8. Emerald.
9. „Icewind Dale" (odpowiedź „c").
10. Xymox.

Nagrody,
gry komputerowe z gatunku RPG,
wylosowali:

Michał Czarnowski (Koszalin)
Kuba Gimzicki (Wrocław)
Maciej Grużewski (Bydgoszcz)
Andrzej Jakubiec (Lublin)
Bartosz Jabłonka (Gdańsk)
Dariusz Katowicz (Łódź)
Wojciech Lech (Kudowa Zdrój)
Paweł Olszowiak (Wrocław)
Sławomir Szpakowski (Bytom)
Anna Wanczura (Bydgoszcz)

ŚGK w cyberprzestrzeni

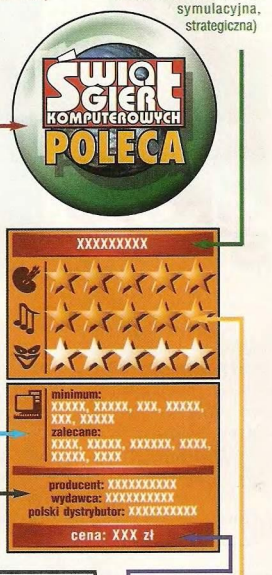
http://www.sgk.com.pl

Kolejnym zwycięzcą w konkursie na naszej stronie WWW, który otrzymuje grę komputerową, jest:
Robert Wolan (Kłodzko)

Tabelka ocen

wyróżnienie
(przyznawane przez redaktorów ŚGK)

gatunek gry
(logiczna, zręcznościowa, przygodowa, role-playing, symulacyjna, strategiczna)

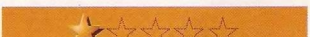


wymagania
(od góry - minimalne, zalecane)

ocena
(od góry - za grafikę, dźwięk i grywalność)

autor i wydawca oraz polski dystrybutor

cena na polskim rynku


Absolutne fiasko, zawód i wieczne potępienie.

Poniżej normy, z błędami i niedoróbkami, bez polotu.

Standardowe pomysły, poprawne wykonanie. Przeciętność.

Ponad normę, lecz z drobnymi brakami, bądź też odwrotnie – drobne braki, ale i tak ponad normę.

Maksymalna pozytywna ocena.

DARMOWE OGŁOSZENIA DLA CZYTELNIKÓW

sprzedam kupię wymienię różne (niepotrzebne skreślić)

imię i nazwisko

ulica

kod pocztowy miejscowość

telefon, fax

UWAGI

ZAPRENUMERUJ

Prenumerata półroczna - wersja bez CD w cenie 28.80 zł (4.80 zł za jeden numer)

Prenumerata półroczna - wersja z CD w cenie 57.00 zł (9.50 zł za jeden numer)

Prenumerata roczna - wersja bez CD w cenie 52.80 zł (4.40 zł za jeden numer)

Prenumerata roczna - wersja z CD w cenie 104.40 zł (8.70 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma możesz być pewien, że:

- **oszczędzisz pieniądze!**
- **oszczędzisz czas!**
- **nie przegapisz żadnego numeru!**

NIE ŁAM GŁOWY
ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!

Proponujemy Wam także zamieszczenie na naszym CD darmowych ogłoszeń!
Blankiet drukujemy poniżej!

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

groszy jak wyżej

słownie złotych

Nazwisko .....

Imię .....

NIP

tel. .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
Infor Press Sp. z o.o.
ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki
ABN AMRO Bank
16700004-643991058575
„EGMONT"

Datownik

..... Podpis przyjmującego

Opłata zł .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

groszy jak wyżej

słownie złotych

Nazwisko .....

Imię .....

NIP

tel. .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
Infor Press Sp. z o.o.
ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki
ABN AMRO Bank
16700004-643991058575
„EGMONT"

Datownik

..... Podpis przyjmującego

Opłata zł .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... (gr) .....

groszy jak wyżej

słownie złotych

Nazwisko .....

Imię .....

NIP

tel. .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
Infor Press Sp. z o.o.
ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki
ABN AMRO Bank
16700004-643991058575
„EGMONT"

Datownik

..... Podpis przyjmującego

Opłata zł .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

groszy jak wyżej

słownie złotych

Nazwisko .....

Imię .....

NIP

tel. .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
Infor Press Sp. z o.o.
ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki
ABN AMRO Bank
16700004-643991058575
„EGMONT"

Datownik

..... Podpis przyjmującego

Opłata zł .....

Zamawiam prenumeratę

☐ ☐ „Świata Gier Komputerowych" bez CD

☐ ☐ „Świata Gier Komputerowych" z CD

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Zamawiam numery archiwalne:

bez CD	z CD		bez CD	z CD
2/99	☐ ☐	8/99	☐	☐
3/99	☐ ☐	9/99	☐	☐
4/99	☐ ☐	10/99	☐	☐
5/99	☐ ☐	11/99	☐	☐
6/99	☐ ☐	12/99	☐	☐
7/99	☐ ☐			

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych z bazie Infor Press Sp. z o.o., ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki.

Dane te będą przetwarzane wyłącznie dla potrzeb prenumeraty oraz działalności informacyjnej Egmont Polska Sp. z o.o. wobec klientów. Infor Press Sp. z o.o. zastrzega możliwość przekazania powyższych danych Egmont Polska Sp. z o.o. w celu realizacji prenumeraty.

.....
podpis

Zamawiam prenumeratę

☐ ☐ „Świata Gier Komputerowych" bez CD

☐ ☐ „Świata Gier Komputerowych" z CD

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Zamawiam numery archiwalne:

bez CD	z CD		bez CD	z CD
2/99	☐ ☐	8/99	☐	☐
3/99	☐ ☐	9/99	☐	☐
4/99	☐ ☐	10/99	☐	☐
5/99	☐ ☐	11/99	☐	☐
6/99	☐ ☐	12/99	☐	☐
7/99	☐ ☐			

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych z bazie Infor Press Sp. z o.o., ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki.

Dane te będą przetwarzane wyłącznie dla potrzeb prenumeraty oraz działalności informacyjnej Egmont Polska Sp. z o.o. wobec klientów. Infor Press Sp. z o.o. zastrzega możliwość przekazania powyższych danych Egmont Polska Sp. z o.o. w celu realizacji prenumeraty.

.....
podpis

Zamawiam prenumeratę

☐ ☐ „Świata Gier Komputerowych" bez CD

☐ ☐ „Świata Gier Komputerowych" z CD

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Zamawiam numery archiwalne:

bez CD	z CD		bez CD	z CD
2/99	☐ ☐	8/99	☐	☐
3/99	☐ ☐	9/99	☐	☐
4/99	☐ ☐	10/99	☐	☐
5/99	☐ ☐	11/99	☐	☐
6/99	☐ ☐	12/99	☐	☐
7/99	☐ ☐			

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych z bazie Infor Press Sp. z o.o., ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki.

Dane te będą przetwarzane wyłącznie dla potrzeb prenumeraty oraz działalności informacyjnej Egmont Polska Sp. z o.o. wobec klientów. Infor Press Sp. z o.o. zastrzega możliwość przekazania powyższych danych Egmont Polska Sp. z o.o. w celu realizacji prenumeraty.

.....
podpis

Zamawiam prenumeratę

☐ ☐ „Świata Gier Komputerowych" bez CD

☐ ☐ „Świata Gier Komputerowych" z CD

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Zamawiam numery archiwalne:

bez CD	z CD		bez CD	z CD
2/99	☐ ☐	8/99	☐	☐
3/99	☐ ☐	9/99	☐	☐
4/99	☐ ☐	10/99	☐	☐
5/99	☐ ☐	11/99	☐	☐
6/99	☐ ☐	12/99	☐	☐
7/99	☐ ☐			

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych z bazie Infor Press Sp. z o.o., ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki.

Dane te będą przetwarzane wyłącznie dla potrzeb prenumeraty oraz działalności informacyjnej Egmont Polska Sp. z o.o. wobec klientów. Infor Press Sp. z o.o. zastrzega możliwość przekazania powyższych danych Egmont Polska Sp. z o.o. w celu realizacji prenumeraty.

.....
podpis

ARCHIWALNE NUMERY

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Przy pomocy blankietu prenumeraty można zamówić archiwalne numery ŚGK oraz ŚGK CD wyszczególnione na blankiecie prenumeraty. Cena każdego egzemplarza ŚGK wynosi **4.90** zł (bez CD) oraz 9,90 zł (z CD).

Aby złożyć zamówienie należy **CZYTELNIE** wypełnić zamieszczony obok blankiet, zaznaczając interesujące Cię pozycje i wpłacić określoną sumę pieniędzy na nasze konto. Na jednym blankiecie można zamawiać kilka numerów archiwalnych. Należy wtedy pomnożyć ilość egzemplarzy przez cenę jednej sztuki. Można również zamawiać jednocześnie numery archiwalne i prenumeratę. Termin realizacji zamówienia: 10 dni od daty otrzymania wpłaty.

Reklamacje dotyczące prenumeraty od numeru 11/99 prosimy kierować do Infor Press Sp. z o.o. tel. (022) 751 09 15 w godz. 8.00-15.00
Reklamacje dotyczące pozostałej prenumeraty prosimy kierować do działu kolportażu tel. (022) 625-50-05 w godz. 9.00-15.00

Prenumeratę krajową można także zamówić przez RUCH S.A. Wpłaty przyjmują jednostki kolportażowe RUCH S.A. właściwe dla miejsca zamieszkania lub siedziby prenumeratora. Dodatkowych informacji o warunkach prenumeraty i sposobie zamawiania udziela:
RUCH S.A
tel. (022) 620 10 19, (022) 620 12 72 wew. 2366

Wysyłka egzemplarzy archiwalnych będzie realizowana do wyczerpania nakładu.

Redakcja nie zwraca pieniędzy wpłaconych na zakup numerów archiwalnych, których nie umieszczono w ofercie. Redakcja nie realizuje sprzedaży za zaliczeniem pocztowym.

Blankiet należy wypełnić
DRUKOWANYMI LITERAMI
nakleić na kartkę pocztową
i przesłać na adres:

Skrytka Pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

Ogłoszenia mogą zamieszczać
tylko osoby prywatne.
Ważny jest wyłącznie
ORYGINALNY BLANKIET
(lub jego kserokopia)
wycięty z czasopisma.

UWAGA:
ogłoszenia dotyczące kupna i sprzedaży
muszą zawierać cenę.

R E K L A M A

KOMIKSOWE OPOWIEŚCI O PIRATACH, HYDRACH I WAMPIRACH!

ŚWIAT KOMIKSU

ISSN 1505-0319 INDEKS 343870

Nr 17 maj 2000
cena 6.90 zł

NIKOLAI DANTE

Nie ma jak u mamy...

SĘDZIA DREDD

Ty też zostaniesz wskazany!

W POSZUKIWANIU ODPOWIEDZI

Sam na sam z hydrą

ISSN 1505-0319

9 771505 031004 05

NAJLEPSZE ALBUMY TYLKO W KLUBIE KOMIKSU!

techland
software publisher
Crime Cities